Nintendo Switch · eShop · Retro

05/22 · Ausgabe 301 · € 5,99

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 905997 05

Österreich € 6,70; Schweiz sfr 10,80; Benelux € 7,10
Italien, Spanien € 7,80

TEST + KOMPLETTLÖSUNG + GEWINNSPIEL

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND

So gut wie nie!

Mario bekommt Konkurrenz: Kirby läuft auf Switch zur Höchstform auf. Außerdem im Heft: Teil eins der Komplettlösung – 20 Seiten Kirby!

TEST + SPECIAL

MARIO KART

Mario Kart 64 wird 25!

Wir gratulieren dem Kultspiel im großen Report zum Jubiläum – bei unserem Test der neuen DLC-Strecken in Mario Kart 8 bremste jedoch ein bestimmes Problem unsere Begeisterung.

Nothilfe Ukraine

© picture alliance/dpa/TASS

Jetzt spenden!

Es herrscht Krieg mitten in Europa. Millionen Kinder, Frauen und Männer bangen um ihr Leben und ihre Zukunft.

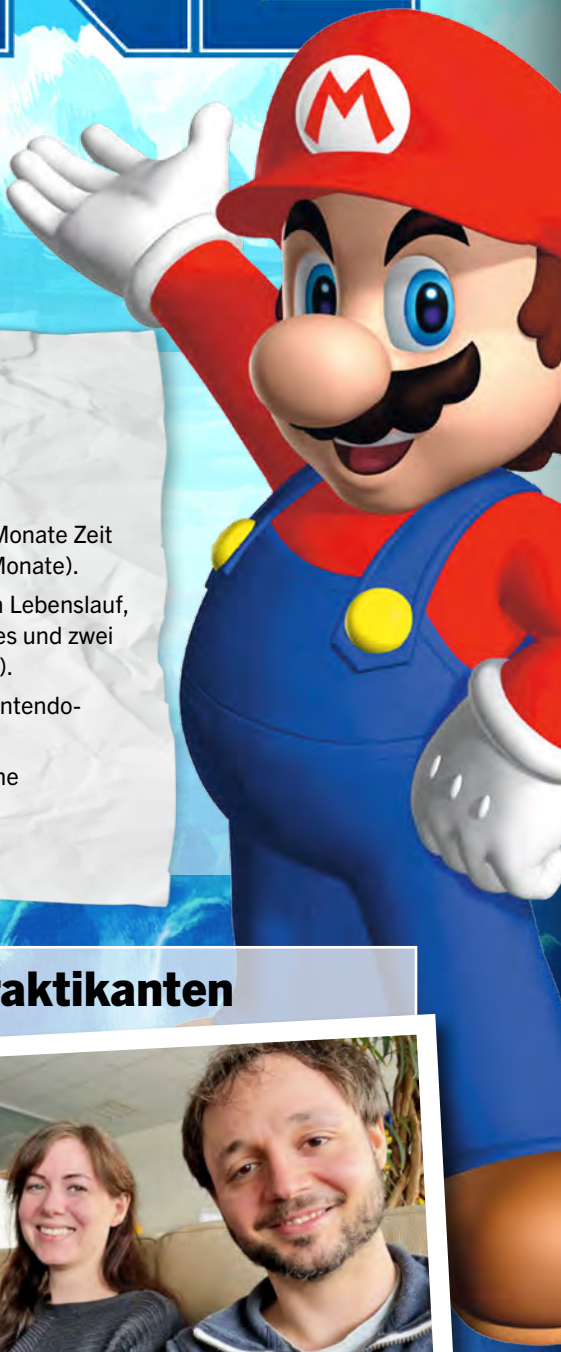
Aktion Deutschland Hilft leistet den Menschen Nothilfe. Gemeinsam, schnell und koordiniert. **Helfen Sie jetzt – mit Ihrer Spende.**

Spendenkonto: DE62 3702 0500 0000 1020 30
Spenden unter: **www.Aktion-Deutschland-Hilft.de**

Aktion Deutschland Hilft
Bündnis deutscher Hilfsorganisationen

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Rund und rosa, dehnbar, quietschfidel und mutig – Kirby ist neben Mario und Link einer der bekanntesten Nintendo-Helden. So ganz Schritt halten konnte die Knutschkugel mit seinen prominenten Konkurrenten aber nie. Bis jetzt! Kirby und das vergessene Land ist das beste Kirby-Game seit langer Zeit. Warum wir so begeistert sind, das lest ihr im Testteil ausführlich auf stolzen acht Seiten. Und weiter hinten in dieser Ausgabe findet ihr den ersten Teil unserer Komplettlösung! Selbstverständlich ist obendrein, dass Kirby die Ehre zuteil wird, euch auf dem Cover ganz groß entgegenstrahlen zu dürfen. Das bringt uns gleich zu einer Frage an euch: Wie wichtig ist euch die Titelgestaltung der N-ZONE? Findet ihr wenige Themen und damit Bilder optisch ansprechender? Entscheidet ihr den Kauf anhand des Motivs, lest ihr die Schlagzeilen und macht dann davon abhängig, ob die Ausgabe im Einkaufskorb landet? Feedback nehmen wir mit Vergnügen per Mail oder natürlich auch klassisch als Brief entgegen.

Nun ein kleiner Vorgeschmack auf die weiteren Themen in dieser Ausgabe: Wir haben eine große Vorschau zu den neuen Pokémon-Editionen Purpur und Karmesin inklusive Gerüchte-Check für euch, mit dem neuen Lego Star Wars einen spannenden Test für Fans der erfolgreichen Filmreihe, einen Retro-Bericht zu einem der merkwürdigsten Famicom-Games aller Zeiten und vieles mehr.

Zu guter Letzt müssen wir leider ein weiteres Mal die Qualität des Papiers ansprechen, auf dem die N-ZONE gedruckt wird: Unser übliches Papier ist aus mehreren Gründen nicht lieferbar – einerseits sind Kosten und Preise immens gestiegen, obendrein wird im größten Papierkonzern Europas aktuell gestreikt. Viele kleinere Papierfabriken sind auf die Produktion von Verpackungsmaterial umgestiegen, da seit Beginn der Pandemie viel mehr bestellt wird. Kurz gesagt: Es kommen viele Schwierigkeiten zusammen, wir suchen fieberhaft nach einer guten Lösung.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 05/2022

150.000
So viele Zeichen Text verfasste Ronja für die Komplettlösung zu Kirby. Damit ihr das einordnen könnt: Auf eine Standardseite in der N-ZONE bei einem Test oder einer Vorschau passen Pi mal Daumen 2.000 Zeichen Text. Dieser Artikel war kein Sprint, sondern ein Marathon! Wir hoffen, dass euch der Guide weiterhilft und bedanken uns bei Ronja für die tolle Umsetzung!

Viele Jubiläen
Kirby wird 30, Mario Kart 64 25, die N-ZONE zündet im nächsten Heft ebenfalls 25 Kerzen auf der Geburtstagtorte an und unser Schwestermagazin, die play^5, feiert 15-Jähriges! Ausgabe 05/22 enthält das komplette Heftarchiv – wer sich für Sony interessiert, darf das nicht verpassen!

HEFTINHALT 05/2022

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

25 Jahre Mario Kart 64:
Die Entstehungsgeschichte
des Fun-Racers 08

Spieleimperium China 14

Steam Deck: Switch-Konkurrenz,
Switch-Ergänzung oder schlicht
überflüssig? 22

Der Niedergang Konamis 28

Wenn Videospiele lügen 32

VORSCHAU

Pokémon Karmesin & Purpur 38

Hogwarts Legacy 44

TEST

Das Team 48

Kirby und das vergessene Land 50

Lego Star Wars:
The Skywalker Saga 58

Mario Kart 8
– DLC Pack 1(Nachspiel) 62

Topspiele 64

SERVICE

Kirby und das vergessene Land:
Komplettlösung, Teil 1 68

RETRO

Takeshi no Chousenjou 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

62 | **TEST** | MARIO KART 8 – DLC PACK 1 (NACHSPIEL)

38 | VORSCHAU | POKÉMON KARMESIN & PURPUR

50 | TEST | KIRBY U. D. V. LAND

22 | MAGAZIN | STEAM DECK IM CHECK

28 | MAGAZIN | DER NIEDERGANG KONAMIS

44 | VORSCHAU | HOGWARTS LEGACY

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MARIO KART 8 DELUXE

DIESE STRECKEN SOLLEN NOCH KOMMEN

Acht Strecken sind schon da, 40 sind noch unbekannt. Welche Pisten in den insgesamt sechs DLC-Wellen noch auf der Switch landen, wollen nun Dataminer herausgefunden haben.

Nach langem Warten sind die ersten acht neuen Zusatz-Strecken in Mario Kart 8 Deluxe auf der Nintendo Switch verfügbar. Damit wird das extrem erfolgreiche Rennspiel erstmals um Extra-Pisten erweitert. Bis Ende 2023 erscheinen in sechs sogenannten „Wellen“ insgesamt 48 DLC-Strecken, an jedem Release-Tag in zwei Cups zu je vier Strecken. Nach der Veröffentlichung der ersten acht neuen Strecken steht die Frage im Raum, welche in Zukunft noch dazu kommen. Genau auf diese unter Mario-Kart-Fans heiß diskutierte Frage gibt es jetzt dank fleißigen Dataminern eine Antwort! Einige zukünftige Pisten haben Dataminer auf Grundlage einer Banner-Grafik ausfindig gemacht. Dabei wurden folgende Pisten entdeckt: Sydney-Spritztour (Mario Kart Tour), Vancouver-Wildpfad (Mario Kart Tour), Los Angeles-Strandpartie (Mario Kart Tour), New Work (Mario Kart Tour), Bergbescherung (Mario Kart Tour), Koopa-Kap (Mario Kart Wii), Blätterwald (Mario Kart Wii), Marios Piste (Super Mario Kart), Vanilla-See (Super Mario Kart), Regenbogen-Boulevard (Mario Kart 7), Sonnenuntergangs-Wüste (Mario Kart: Super Circuit) und Wario Stadion oder Wario-Kolosseum (Mario Kart 64 oder Mario Kart: Double Dash!!). Die restlichen Pisten des Booster-Streckenpass sind trotz Datamining weiterhin unklar, allerdings soll bereits bekannt sein, aus welchen früheren Ablegern der Mario-Kart-Reihe sie stammen. Demnach kommen mindestens 16 Kurse aus dem Mobile-Ableger Mario Kart Tour, Mario Kart Wii ist mit sechs Strecken vertreten, Super Circuit mit fünf, Double Dash und DS mit jeweils vier. Drei Strecken kommen aus Mario Kart 7 und jeweils zwei aus den SNES- und N64-Ablegern.

Johannes Gehrling

NEUE SYSTEMSOFTWARE FÜR SWITCH

UPDATES FÜR PLATIN-PUNKTE UND ORDNER

Mit den beiden aktuellen Firmware-Updates wird eine kaum beachtete Funktion ins Rampenlicht gerückt und endlich ein heißersehntes Feature eingeführt.

Die Nintendo Switch Firmware 14.1.0 steht als Download bereit: Nintendo hat ein weiteres System-Update für seine aktuelle Spielekonsole veröffentlicht. Viele Neuerungen sind, im Gegensatz zum vorherigen Update, nicht zu erwarten. Allerdings entdeckt ihr unter Mitteilungen fortan neue „Benachrichtigungseinstellungen für Platinpunkte“. Die Punkte erhaltet ihr beispielsweise für das Meistern einzelner Nintendo-Switch-Online-Missionen. Details zu den Missionen findet ihr im Home-Menü unter Nintendo Switch Online. Sobald Platinpunkte zum Einsammeln bereitstehen, erhaltet ihr nach dem Firmware-Download fortan eine Benachrichtigung. Auf Wunsch könnt ihr die Benachrichtigungen natürlich auch ausschalten. Auf Twitter zeigt Nintendo, dass ihr die Platinpunkte unter anderem gegen Profilbilder aus Animal Crossing: New Horizons und Splatoon 2 einlösen könnt. Die Belohnungen sind bis zum 01. Mai verfügbar. Dabei sollen die Icons wöchentlich wechseln, wie das Unternehmen mitteilt. Ende März hatte der Publisher die Switch Firmware 14.0.0 veröffentlicht, die durchaus umfangreich ausfiel und ein langersehntes Features aufspielte: Mit dem Update lassen sich endlich Ordner auf der Switch anlegen, in die Spiele und Programme einsortiert werden können. Das sorgt für einen aufgeräumten Home-Bildschirm. Ihr könnt maximal 100 Gruppen anlegen – mit jeweils 200 Spielen beziehungsweise Programmen.

David Martin

RETURN TO MONKEY ISLAND

NEUES SPIEL DER KULT-REIHE ANGEKÜNDIGT

Das Adventure soll 2022 erscheinen und an den zweiten Teil anknüpfen, wichtige Team-Mitglieder aus den Vorgängern sind ebenfalls an Bord.

Auf diese Meldung warten Adventure-Fans seit fast 25 Jahren: Ron Gilbert wird noch in diesem Jahr ein neues Monkey Island veröffentlichen! Das Spiel hört auf den Titel Return to Monkey Island und wird von Terrible Toybox entwickelt – also das gleiche Team, das schon Ron Gilberts Thimbleweed Park entwickelt hat. Das Adventure wurde mit einem ersten Trailer angekündigt, eine Teaser-Website ist ebenfalls schon online. Offizielle Informationen sind zwar noch rar, aber die wichtigsten Eckdaten haben wir bereits. Return to Monkey Island soll an das umstrittene Ende von Monkey Island 2: LeChuck's Revenge anknüpfen und Guybrush Threepwoods Geschichte weitererzählen. Nach anfänglicher Ungewissheit wurde außerdem durch Ron Gilbert selbst bestätigt, dass der dritte Teil, The Curse of Monkey Island, ebenfalls Teil des Kanons bleibt. Schon oft hatte Gilbert den Wunsch geäußert, ein „echtes" Monkey Island 3 zu entwickeln, allerdings nur unter der Bedingung, dass er kreative Freiheit hätte und die Story von Monkey Island 2 fortsetzen könnte. In einem Punkt ist Gilbert allerdings von seinen Plänen abgewichen: Ursprünglich wollte er „sein" Monkey Island 3 in einem Retro-Grafikstil entwickeln, ähnlich wie man es schon bei Thimbleweed Park getan hatte. Der erste Trailer zeigt aber, dass Return to Monkey Island eher auf einen kontrastreichen Comic-Stil setzen wird. Laut Gilbert arbeitet sein Team, in dem etwa auch die Komponisten der Originalspiele sitzen, schon seit zwei Jahren an Return to Monkey Island. Erscheinen soll das Spiel noch 2022, allerdings geht aus der Ankündigung noch nicht hervor, auf welchen Plattformen.

Felix Schütz

ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

RELEASE VERSCHIEBT SICH AUF 2023

Wieder ein Jahr ohne den Nachfolger von Breath of the Wild: Das Team um Producer Eiji Aonuma bracht noch mehr Zeit.

In einer persönlichen Nachricht an die Fans von The Legend of Zelda hat Produzent Eiji Aonuma von Nintendo bekannt gegeben, dass der Nachfolger von Breath of the Wild nicht mehr wie geplant in diesem Jahr für die Switch erscheinen wird. Stattdessen müssen sich die Anhänger bis 2023 gedulden. Hier wurde Aonuma jedoch etwas konkreter. So soll es im Frühjahr 2023 mit dem Release klappen. In erster Linie möchte sich der Produzent bei allen Fans entschuldigen, die sich auf das Spiel in diesem Jahr gefreut haben. Jedoch benötigt das ambitionierte Projekt noch etwas Zeit. Mit dem neuen Release-Fenster liegen genau sechs Jahre zwischen Breath of the Wild und dem kommenden Nachfolger. Gezeigt wurde das Sequel erstmals im Jahr 2019. Neben bekannten Szenen aus den letzten Trailern gibt es im Video mit Eiji Anonuma für wenige Sekunden einen neuen Blick auf Link, der ein zerstörtes Master-Schwert in seiner Hand hält. Seit dem Beginn der Entwicklung hat Nintendo bislang kaum Informationen und Material zu Breath of the Wild 2 präsentiert. Der letzte Trailer wurde im Sommer 2021 gezeigt. Der Titel des Spiels bleibt auch weiterhin ein Geheimnis. In der Ankündigung sprach der Nintendo-Produzent noch über einige Dinge, auf die sich Fans im Frühjahr 2023 freuen dürfen: „Das Abenteuer in diesem Spiel [wird] nicht wie im ersten Titel nur auf der Erdoberfläche stattfinden, sondern auch im Himmel darüber. Die erweiterte Welt geht jedoch noch darüber hinaus und es wird eine Reihe weiterer Features geben, auf die ihr euch freuen könnt, darunter neue Begegnungen und neue Gameplay-Elemente."

Dominik Zwingmann

25 JAHRE MARIO KART 64:

SO ENTSTAND DER FUN-RACER-KLASSIKER!

Vom F-Zero-Experiment zum vielleicht besten Mario Kart der Nintendo-Geschichte: In unserem Report blicken wir auf die Entstehungsgeschichte von Mario Kart 64 und die Bedeutung des Spiels für die Kultserie.

Von Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Anzahl an Fahrern und Charakteren blieb in Mario Kart 64 im Vergleich zum Vorgänger Super Mario Kart unverändert. Der Wiedererkennungswert war trotzdem enorm und die wichtigsten Helden waren am Start.

Nur wenige Kurse in Mario Kart 64 besaßen echte Begrenzungen, sie boten dafür aber Abkürzungen. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen gönnte der Fun-Racer dem Spieler also viele Freiheiten.

Quelle aller Bilder: Moby Games

Im Jahr 1992 fiel der Startschuss für eine der beliebtesten Fun-Racer-Reihen aller Zeiten: Super Mario Kart für das Super Nintendo revolutionierte das Rennspiel-Genre, setzte neue Standards und stellte Freundschaften in packenden Mehrspielerduellen immer wieder auf die Probe. Und dabei begann die Entwicklung des ersten Teils mit einem Gedankenspiel von Nintendo-Chefentwickler Shigeru Miyamoto: Wie würde wohl der Science-Fiction-Flitzer F-Zero im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus funktionieren? Gerade einmal acht Mitarbeiter schraubten unter der Führung von Tadashi Sugiyama und Hideki Konno an der passenden Formel.

„Wir hatten kein Konzept für ein Rennspiel mit Mario. Wir starteten mit Experimenten an einem F-Zero-Multiplayer-Spiel. In F-Zero raste man mit 400 Stundenkilometer über lange Geraden. Wir realisierten schnell, dass genau das bei einem geteilten Bildschirm nicht funktionierte“, erklärte Konno-san in einem offiziellen Nintendo-Interview anlässlich des 25-jährigen Jubiläums der Mario-Kart-Reihe. Sugiyama-san ergänzte, dass die technische Limitierungen damals eine Darstellung von weitläufigen Strecken mit geteiltem Bildschirm unmöglich machten.

Entsprechend änderte man die Ausrichtung und probierte herum: In frühen Prototypen tauchten zwar bereits die charakteristischen Karts auf, allerdings fehlte von den beliebten Nintendo-Figuren noch jede Spur. „Mit acht identischen Figuren war das Spiel schlicht langweilig. Bis hierhin waren wir stark auf das System (und die Technik, Anm. der Redaktion) fokussiert. Ab diesem Zeitpunkt aber schauten wir stärker auf das Design“, führt Konno aus. Es folgte der große Twist im Vergleich zum ursprünglichen Ansatz: Die Macher setzten Nintendo-Helden wie Mario, Luigi und Co. ans Steuer; die Kurse wurden eng und verwinkelt. Die Fahrzeuge und ihre Piloten hatten dank der Charaktere einen enormen Wiedererkennungswert und waren auch im Pixel-Stil auf den Strecken problemlos voneinander zu unterscheiden.

Super Mario Kart wurde vom F-Zero-Experiment zum massentauglichen Spaß-Flitzer mit Multiplayer-Fokus und Nintendo-Charme. Dieser Plan ging auf: Super Mario Kart wurde mit beinahe neun Millionen verkauften Spielen zum vierterfolgreichsten Titel auf dem Super Nintendo. Shigeru Miyamoto, Tadashi Sugiyama, Hideki Konno und ihr Team revolutionierten das Genre, und schnell zog die Konkurrenz mit Mario-Kart-Klonen wie Sonic Drift nach. Für Nintendo stand in der Folge ein Konsolenwechsel auf dem Plan: Das Nintendo 64 erschien am 23. Juni 1996 in Japan, am 29. September 1996 in den USA und am 01. März 1997 in Europa. Mario Kart hatte sich mit dem ersten Teil bereits etabliert, und die schon damals treue Community lechzte nach einem Nachfolger. Doch wie sollte man einen nahezu perfekten Fun-Racer noch besser machen?

Mehr Mario Kart!

Die ursprünglichen Planungen sahen vor, dass Mario Kart 64 als Launch-Titel für die neue Konso-

Die Nintendo-Crew unterstrich die 3D-Umgebung immer wieder mit optischen Ereignissen wie diesem vorbeirasenden Zug in der Kalimari-Wüste.

Nintendo wertete das Power-Up-Ensemble unter anderem um den blauen Panzer auf. Vor allem aber fielen Limitierungen wie die Anzahl gelegter Bananen weg.

Während grüne Panzer physikalisch korrekt durch die Luft fliegen und von Hindernissen am Boden abprallen, trickste das Entwicklerteam bei roten und blauen Panzern. Diese verhielten sich so, „wie es sich gut anfühlt".

Wenn man es weiß, erkennt man es auf den Standbildern: Die Ingame-Modelle der Piloten in Mario Kart 64 waren nicht in 3D modelliert. Stattdessen handelte es sich lediglich um 2D-Sprites von zuvor angefertigten 3D-Figuren.

lengeneration erscheinen würde. Allerdings wurden diese Überlegungen verworfen. Um den Jump&Run-Knaller Super Mario 64 rechtzeitig zum Start des Nintendo 64 ausliefern zu können, zog Miyamoto Teile der Mario-Kart-Crew ab, und so verschob sich das Rennspiel um einige Monate. Das bedeutete aber nicht, dass Mario Kart im Nintendo-Portfolio nur die zweite Geige spielte. Bereits bei der Enthüllung des Nintendo 64 im Rahmen der Shoshinkai Software Exhibition 1995 gehörte der zweite Teil der Rennspielserie zu den präsentierten Spielen. In der frühen Produktionsphase lief das Projekt noch unter dem Codenamen Mario Kart R. Abhängig davon, welchen Quellen man Glauben schenken mag, steht R entweder für „rendered" oder (wahrscheinlicher) für „Rokujūyon" – dem japanischen Begriff für 64.

Die Unterschiede in der Ausrichtung zwischen Super Mario Kart und Mario Kart 64 aufzuzählen, das fiel selbst Shigeru Miyamoto in einem Interview für den japanischen Guide zum zweiten Serienteil schwer. „Das ist eine schwierige Frage. Mario Kart richtete sich an eine große Zielgruppe. Wir wollten ein Spiel entwickeln, bei dem jeder – egal, ob drei oder 100 Jahre alt – sofort einsteigen kann. Als wir den Nachfolger entwickelten, wollten wir an dieser Ausrichtung nichts ändern. Manche sagen, dass sich Videospiele verändern. Sicherlich müssen sich Dinge ändern, aber bestimmte Dinge unverändert zu lassen, macht es dem Durchschnittsspieler einfacher. Wenn man Mario Kart 64 spielt, versteht man, was ich meine. Natürlich ist nicht alles gleichgeblieben", sagte Miyamoto. Game Director Hideki Konno stimmte dem zu und unterstrich, dass man in der Konzeptphase noch viel ausprobierte.

Der N64-Controller besaß etwa einen 3D-Analog-Stick, der sich laut Konno so ähnlich anfühlt wie die Kontrollen eines ferngesteuerten Autos. Und nachdem die meisten Team-Mitglieder große Autonarren waren, passte man das Handling in einer Simulation stärker an das reale Vorbild eines RC-Cars und echten Autos an. Das Problem: Plötzlich fühlte sich Mario Kart nicht mehr nach Go-Karts an. Es war viel zu schwierig zu steuern – und dadurch für Testspieler eine zu große Herausforderung.

Nintendos 3D-Tricks

Bevor wir uns aber den „kleineren" Gameplay-Neuerungen widmen, stellen wir uns der offensichtlich größ-

ten Veränderung beim Sprung von Super Mario Kart zu Mario Kart 64: der Grafik. Der erste Teil basierte noch auf der Mode-7-Technologie, die 2D-Inhalte so präsentierte, dass der Eindruck einer dreidimensionalen Welt entstand. Mario Kart 64 hingegen nutzte eine auf Polygonen basierte 3D-Engine. Dies wirkte sich vor allem auf das Streckendesign aus, das Tadashi Sugiyama als Visual Director verantwortete. „Die Möglichkeit, die Höhe innerhalb der Strecken zu variieren, war die wahrscheinlich wichtigste Veränderung. Diese Angst, die man fühlte, wenn man etwa an einem Abhang auf einem Berg entlangfuhr, war ein gewaltiger Schritt für das Spiel“, erklärte er im Interview. Mario Kart 64 setzte auf deutlich mehr Texturen und war obendrein in der Lage, 3D-Modelle mitsamt Schatten darzustellen. Die insgesamt 16 Kurse waren deutlich länger als die Strecken des ersten Teils, sodass sich Spieler immer wieder umschauen konnten. Gerade innerhalb des Battle Modes schenkte Mario Kart 64 den Teilnehmern mehr taktische Möglichkeiten durch die echte 3D-Grafik.

Trotzdem musste das Team Kompromisse eingehen. Beispielsweise blieb die Kameraperspektive aus der Verfolgeransicht im Vergleich zum ersten Teil nahezu unverändert. Der Grund: Man wollte das Spiel möglichst simpel halten und nicht überfrachten. Auch schafften es einige Strecken nicht in das finale Spiel. Sugiyama: „Ein Kurs erinnerte an ein mehrstöckiges Parkhaus, bei dem man die Aufgänge im Kreis nacheinander hochfahren konnte. Wir dachten anfangs, dies sei ein etwas realistischerer Kurs, der Spaß machen würde. Aber als Spieler diesen Kurs ausprobierten, wurde ihnen durch das ständige im Kreis fahren schlecht.“ Auch ein großer Stadtkurs mit Schloss und See im Zentrum wurde entfernt – schlicht, weil er zu groß war.

Die Kompromisse betrafen aber auch die Charaktermodelle und Fahrzeuge. Wie im Vorgänger waren diese extrem präsent und machten einen Großteil des Wiedererkennungswerts aus. Allerdings handelt es sich bei ihnen – im Gegensatz zu den Strecken – um keine echten 3D-Modelle. Um Speicher und Rechenleistung zu sparen, entschieden sich die Entwickler für einen Trick: Sie fertigten 3D-Modelle der Fahrzeuge an, erstellten davon 2D-Aufnahmen – sogenannte Sprites. Ihr schaut also auf eine flache Grafik, die bei Lenkbewegungen in Echtzeit durch ein anderes 2D-Modell ausgetauscht wird. In Bewegung fällt der Trick kaum auf. Die bereits angesprochene, feste Kameraperspektive war notwendig, um die Technik anwenden zu können.

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm schlichtweg horizontal geteilt. Dadurch hatte man noch einen guten Überblick über die ganze Strecke, weil lediglich ein Teil des Himmels abgeschnitten wurde.

Der Vier-Spieler-Modus – eine Herausforderung

Trotz der deutlich stärkeren N64-Hardware aber bestand die größte Herausforderung in der Anpassung des Vier-Spieler-Modus. Beim Vorgänger konnten lediglich zwei Teilnehmer zu Werke gehen. Für Mario Kart 64 sollte die Unterstützung der vier Controller-Anschlüsse und der Multiplayer-Optionen des Nintendo 64 das Hauptargument sein. Shigeru Miyamotos Ziel war es, dass es sich anfühlt, als würde jeder Spieler auf einem eigenen kleinen Fernseher Mario Kart 64 mit seinen Freunden spielen.

Schlüssel zum Erfolg war neben dem leistungsstarken Prozessor laut Miyamoto vor allem die ROM-Cartridge, die als Datenträger diente. Im Gegensatz zu den bei der ersten Playstation-Generation eingesetzten CD-Rom waren die Cartridges in der Lage, Daten in Echtzeit zu übertragen. „Der Fakt, dass acht verschiedene Karts, vier Spieler und 16 Strecken gemeinsam funktionieren, liegt an der Art wie die ROM Bilddaten vorbereitet, beziehungsweise vorlädt. Auf Charakteranimationen, Sprachausgabe und alle weiteren Elemente kann in Echtzeit zugegriffen werden. Mario Kart 64 erforderten pro Sekunde den Aufbau von 30 Bildern und das war nur mit der Geschwindigkeit der Cartridges möglich“, stellt Miyamoto klar.

Der Vier-Spieler-Modus war allerdings ein besonderer Fall. Schließlich musste die Konsole hier nicht nur einen, sondern gleich vier Bildschirme darstellen und berechnen. Das bedeutete vierfache Rechenleistung. Sowohl Miyamoto als

Die Darstellung von Höhenunterschieden gehört zu den wichtigsten Neuerungen von Mario Kart 64. Fahrten an steilen Abhängen entlang oder über Hängebrücken sorgten für echten Nervenkitzel.

Altes Promo-Material: Mario und Luigi freuen sich über ihren Platz auf dem Treppchen, Warios Emotionen sind weniger einfach zu deuten.

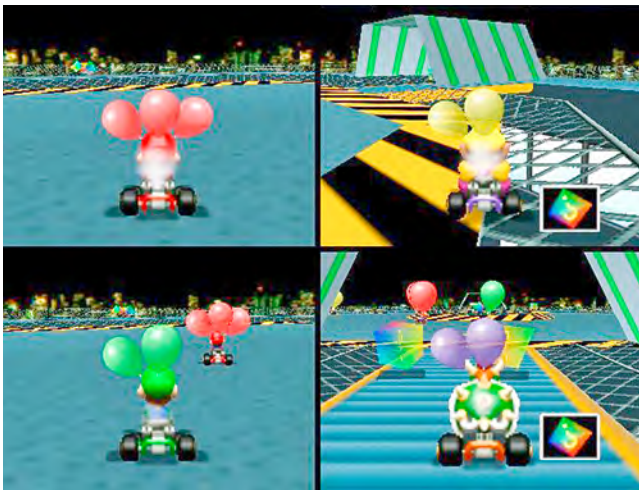
auch Chef-Programmierer Masato Kimura heben an dieser Stelle die Leistungsfähigkeit des Nintendo-64-Prozessors hervor. Laut Miyamoto gab es auch hier einige Tricks, damit Spieler trotz des kleinen Bildausschnitts und der womöglich unscharfen Auflösung noch ausreichend viel erkennen würden. Im Prototypen Mario Kart R hatte man noch die Wahl, ob man den Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus vertikal oder horizontal teilte. Diese Option wurde später entfernt.

Laut Kimura bestand die größte Herausforderung in der neuen, weitläufigeren 3D-Umgebung und deren Auswirkung auf die Kollisionen. „Als uns die Designer erzählten, dass sie Strecken mit mehreren Höhenstufen machen wollten, lehnst du das natürlich nicht sofort ab. Du hast ja so etwas wie Entwickler-Ehre. Also findest du Wege, um Kollisionen zu berechnen. Um dies möglichst exakt zu tun, kostet das Prozessorleistung. Suchst du dir aber irgendwelche Kompromisslösungen, überlappen sich womöglich die Modelle. Diese Balance zu finden, war eher Kunst als Wissenschaft“, bringt er die Problematik auf den Punkt.

Veränderungen am Rande

In Sachen Gameplay fielen vor allem die kleinen Anpassungen auf, die teils bis heute Bestand haben. Beispielsweise führte Mario Kart 64 den Turbo-Schub bei

Im Drei-Spieler-Splitscreen wird es schon unübersichtlicher: Die einzelnen Bereiche sind stark eingeschränkt, und speziell auf kleinen Fernsehern war die Orientierung auf den Kursen alles andere als leicht.



In Vier-Spieler-Battle-Modus rückten die Spieler damals ganz dicht vor dem (Röhren-)Fernseher zusammen. Luftballons und Power-Ups sorgten für reichlich bunten Trubel auf dem ganzen Bildschirm.

Auch bei der Siegerehrung machte Nintendo Gebrauch von der 3D-Kulisse. Mit dem Schloss im Hintergrund fühlte sich ein Erfolg deutlich größer und wertiger an.

Mit Mario Kart 64 integrierte Nintendo Drift-Turbos. Bei Slides erhaltet ihr so einen Geschwindigkeitsschub. Diese Funktion richtete sich an erfahrene Spieler.

erfolgreichen Drifts ein. Als optisches Signal diente dabei sich farblich verändernder Rauch. Dieses Spielelement sollte vor allem erfahreneren Kart-Piloten mehr Möglichkeiten zum Optimieren der Leistungen bringen.

Das Herausfinden der besten Spur, der perfekten Route und der idealen Drifts machte in diesem Fall einen großen Teil der Langzeitmotivation aus.

Das Entwicklerteam führte in Mario Kart 64 auch den blauen Panzer ein, mit dem ihr stets den in Führung liegenden Piloten eine auswischen konntet. Der Clou: Lediglich der grüne Panzer folgt den Regeln der Physik und besitzt eine realistische Flugbahn. Beim roten und beim blauen Panzer ging es dem Entwicklerteam vor allem um den Spielspaß und darum, das Feld immer wieder durchzumischen. Darüber hinaus fiel mit Mario Kart 64 auch die Limitierung der gelegten Bananen weg, während im Vorgänger lediglich vier der gelben Stolperfallen verteilt werden konnten. Theoretisch wäre es im Battle Mode also möglich gewesen, 100 Bananen auszulegen. Das Spiel hätte diese nicht automatisch von den Strecken gefegt. Hideki Konno betonte in Interviews zudem die Veränderungen am Verhalten der Computerfahrer: „Gegnerische Fahrer können nun driften. Das beherrschten sie zuvor nicht. Außerdem implementierten wir ein System, durch das sie driften und ihr Tempo behalten, aber Spieler auch innen überholen und so den Weg abschneiden können. Es sind diese kleinen Dinge, bei denen ich das Gefühl bekomme, dass wir ein solides Rennspiel auf die Beine gestellt haben."

Eine Funktion allerdings hat die Nintendo-Crew nach einigen Testrunden aus dem Spiel geworfen: den „No Items"-Modus. Auch diesen probierte das Team in der Anfangsphase der Entwicklung aus, um sich stärker an F-Zero anzunähern. Doch diese Option wurde schnell wieder verworfen, weil sie nicht zum Kern-Gameplay von Mario Kart passte und schlicht keinen Spaß machte.

Der Erfolg von Mario Kart 64

Mario Kart 64 verkörperte die zwei Tugenden von Nintendo: Mut zur Innovation, aber vor allem das Bekenntnis zum grenzenlosen Spielspaß. Auf den ersten Blick schien der zweite Ableger der Fun-Racer-Reihe gar nicht so viel anders zu machen als sein Vorgänger. Geht man allerdings in die Tiefe, dann fallen die vielen kleinen und großen Innovationen umso mehr ins Gewicht. Viele davon sind bis heute spürbar und werden es wohl auch in Zukunft noch sein. Mario Kart 64 gilt bei nicht wenigen Nintendo-Veteranen als bester und beliebtester Teil der Serie, eben weil es die typische Designphilosophie von Nintendo so stark widerspiegelt. Der Erfolg unterstreicht dies: Mario Kart 64 verkaufte sich 9,87 Millionen Mal und ist damit das am zweithäufigsten verkaufte N64-Spiel nach Super Mario 64. Überraschend: Auf dem Wertungsportal Metacritic rangiert Mario Kart 64 mit 83 von 100 Wertungspunkten hingegen nur unter den Top 40 der besten N64-Spiele. Die Meinungen der Presse sind gespalten und reichen vom Urteil „absoluter Top-Hit" bis zu „mittelprächtiger Spaß-Raser".

Wer im Jahr 2022 noch einmal auf die Strecke gehen möchte, muss indes nicht zwangsläufig eine Retro-Konsole sein Eigen nennen. Im Herbst 2021 erweiterte Nintendo den Abo-Service Nintendo Switch Online um Klassiker wie Mario Kart 64. Gerade zu Beginn plagten die Emulation allerdings noch jede Menge Fehler. Das Hinzubuchen des sogenannten Erweiterungspakets kostet die doppelte Abo-Gebühr und damit mindestens 40 statt 20 Euro für das reguläre Nintendo Switch Online. Dafür erhaltet ihr aber nicht nur Zugriff auf die N64-Bibliothek, sondern bekommt auch das Booster-Pack zu Mario Kart 8 Deluxe serviert. Für Mario-Kart-Fans lohnt sich das Angebot dieser Tage also durchaus wieder.

Mario Kart 64 lebt also auch im Jahr 2022 und gilt, genauso wie sein Vorgänger, als ein wegweisendes Spiel für das Genre der Fun-Racer.

SPIELEIMPERIUM CHINA: WIE DAS REICH DER MITTE DIE GAMING-WELT VERÄNDERT

Immer wieder gibt es News zu großen Käufen Tencents. Manchmal erwerben sie nur kleine Anteile an großen Unternehmen, manchmal übernehmen sie eine etwas kleinere Firma aber auch komplett. Jedes Mal wird davon gesprochen, dass die Entwickler trotz der Übernahme von Tencent unabhängig bleiben sollen. Aber stimmt das auch?

China ist der weltweit größte Markt für Videospiele. Im Jahr 2020 überholte das Reich der Mitte mit 44 Milliarden US-Dollar Umsatz aus dem Gaming-Markt die USA, die mit 41,3 Milliarden US-Dollar nur noch auf Platz 2 liegen. Auf den Markt für Videospiele im Fernen Osten schielen auch Spieleentwickler aus dem Westen. Das Resultat sind Games, die auf die Kundschaft in Asien zugeschnitten werden. Chinesische Firmen wollen hingegen auch in Amerika und Europa Fuß fassen und gehen bei etablierten Studios auf Einkaufstour. Dadurch hat sich in den vergangenen Jahren die Spielekultur von klassischen Konsolen-Games zum Vollpreis hin zu einer Free2Play-Mentalität für Smartphones und PC entwickelt. Warum aber spielen so viele Chinesen auf diesen Plattformen? In welchen westlichen Publishern steckt chinesisches Geld? Und werden wir bald alle nur noch auf dem Handy spielen?

Wie entstand die chinesische Spielekultur?

China hat ein traditionell ambivalentes Verhältnis zu Videospielen. Nach dem Platzen der amerikanischen Spieleblase in den 80er-Jahren wurde Japan zur dominanten Macht im Spielesektor, besonders auf dem Konsolenmarkt. Durch chinesische Strafzölle für Produkte des verhassten Nachbarn und eine Luxussteuer der Regierung waren japanische Konsolen in China so gut wie unerschwinglich. So entstand der landeseigene Konsolenmarkt, der – durch das in China im Prinzip nicht vorhandene Urheberrecht – vorwiegend aus billig nachgemachter Hardware und dreist kopierten Spielen bestand. Ausländische Firmen konnten nicht konkurrieren und so isolierte sich China vom restlichen Spielemarkt. In den 90er-Jahren wurden Konsolenspiele in China immer beliebter. Das missfiel dem chinesischen Staat, der negative Folgen für die Wirtschaft aufgrund von Videospielsucht fürchtete. Begriffe wie „digitales Crack“ machten in chinesischen Medien die Runde und die Regierung hatte Angst, dass Jugendliche spielsüchtig würden, was sich auf deren Lernverhalten und somit direkt auf Hochschulabgänge auswirken könnte. Dieses Problem war jedoch zum Teil hausgemacht. Chinas Ein-Kind-Politik, durch die Kinder keine Geschwister zum Spielen hatten, und dass auch außerhalb der Schule nicht viel geboten wurde, trieb viele Jugendliche in die Welt der Videospiele. Die Maßnahmen zur Suchtprävention hielten ausländische Investoren weiterhin

vom chinesischen Markt fern. Im Jahr 2000 verbot China jegliche Spielekonsolen. So wollte die Regierung dem Einfluss von Videospielen auf Jugendliche Einhalt gebieten. Die Spielerschaft verlagerte sich in dieser Zeit aber lediglich auf den PC und später auf das Smartphone. So entstand eine Spielekultur, die mit dem wachsenden Einfluss der chinesischen Firmen auch immer mehr im Westen Einzug hält. 2015 wurde das Verbot der Konsolen zwar wieder aufgehoben, doch die Spielelandschaft hatte sich bereits drastisch verändert. MMOs, Social Games und vor allem Mobile Games dominieren den Markt. Da China viele einkommensschwache Haushalte aufweist, setzten sich in diesem Bereich Free2Play-Modelle durch. Durch die Hintertür verdienen diese Spiele zwar mit optionalem Zusatz-Content extrem viel Geld, doch ein Anschaffungspreis von 60 Euro oder mehr fällt grundsätzlich weg. Das Verbot von Konsolen wurde also aufgehoben, doch die Spielekultur hatte sich drastisch verändert. Spielekonsolen benötigen zusätzlichen Platz in den eigenen vier Wänden, wogegen PCs bereits verbreitet waren und sind und nicht nur für Videospiele benutzt werden. Smartphones hingegen brauchen überhaupt keinen Raum und waren zu diesem Zeitpunkt schon als Spieleplattform etabliert. So hatten es Sony, Microsoft und Nintendo schwer, im chinesischen Markt Fuß zu fassen, obwohl sie enorme Anstrengungen unternahmen, um nach China vorzudringen. Das gelang ihnen sowieso nur, wenn sie mit den chinesischen Behörden und Firmen zusammenarbeiteten und der Vertrieb über landeseigene Konzerne abgewickelt wurde. Allen voran steht hier Tencent im Fokus, die nicht nur den Vertrieb der beliebten Nintendo Switch in China übernahmen, sondern auch im großen Maßstab westliche Spieleentwickler aufkaufen oder Anteile an ihnen erwerben. Aber welchen Einfluss hat das auf die westliche Spieleindustrie?

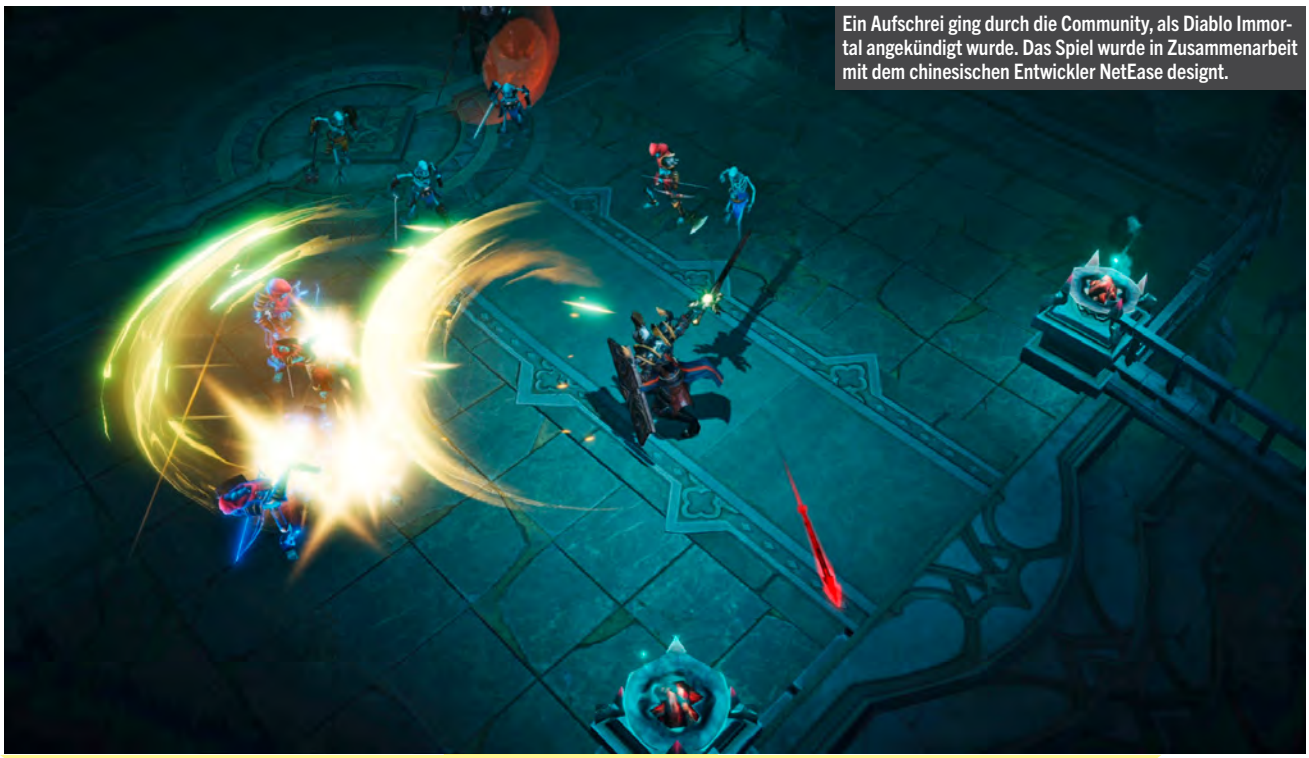
Minderheitsanteile

Mobile- und Free2Play-Spiele sind bereits jetzt im Westen etabliert. Hatte Tencent hier bereits seine Finger im Spiel? Das Unternehmen ist seit Jahren im weltweiten Entwicklermarkt auf Shopping-Tour. Allerdings muss man zwischen Firmen unterscheiden, an denen Tencent nur Minderheitsanteile hält und Firmen, bei denen Tencent die Mehrheit der Anteile besitzen. Deshalb begleiten wir Tencent zunächst auf eine Expedition zu amerikanischen und europäischen Firmen, bei denen sie weniger als 51 % Anteile halten und begeben uns anschließend auf eine virtuelle Reise in den Westen zu Konzernen mit chinesischer Mehrheitsbeteiligung.

Activision Blizzard, 5 % [Santa Monica, USA]

Unsere Reise beginnt an der Westküste der USA im sonnigen Santa Monica. Hier hat Activision Blizzard seinen Hauptsitz. Nach der Loslösung von Vivendi im Jahr 2013 stieg Tencent mit rund 5 % in die Firma ein. Im Januar 2022 schnappte sich Microsoft Activision Blizzard für fast 70 Milliarden US-Dollar, nachdem die Aktie durch einen Sexismusskandal und einen unerwartet schlechten Umsatzausblick auf Talfahrt gegangen war. Die Ausrichtung des Unternehmens bewegt sich seit dem Einstieg Tencents in Richtung Free2Play und Mobile-Gaming. Das im Jahr 2014 veröffentlichte Hearthstone finanziert sich etwa ausschließlich durch Mikrotransaktionen. Warzone – die frei spielbare Variante von Call of Duty – verdient Geld über kaufbare Skins. Dass Activision auf den chinesischen Markt schielt, wird vor allem am Handyspiel Diablo Immortal deutlich. Blizzard arbeitete hier von Anfang an mit einem weiteren chinesischen Unternehmen zusammen: NetEase. Dieser Publisher brachte

Der „Dendy Junior" ist eine der vielen chinesischen SNES-Kopien. [Quelle: Nzeemin from Wikimedia (CC BY-SA 3.0)]



Ein Aufschrei ging durch die Community, als Diablo Immortal angekündigt wurde. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem chinesischen Entwickler NetEase designt.

bereits in der Vergangenheit Spiele wie Minecraft, World of Warcraft und EVE Online auf den chinesischen Markt. Die enge Zusammenarbeit bereits zu Beginn der Entwicklungsphase ist allerdings neu.

Epic Games, 48 % [Raleigh, USA]

Vom Santa Monica Pier geht es nun über die Route 66 zunächst in den Osten und dann in die amerikanischen Südstaaten. Dort hat in der beinahe schon an der Ostküste gelegenen Stadt Raleigh Epic Games den Hauptsitz. Tencent stieg bei der Firma der Fortnite-Macher 2012 mit 48 % der Anteile ein. Es sitzen seitdem sogar zwei Vertreter von Tencent im Vorstand des Unternehmens. Durch den immensen Erfolg des Free2Play-Teils von Fortnite strich Epic Games 2018 enorme Gewinne ein. Die Entwicklung des Spiels wurde von Programmierern übernommen, die ursprünglich an der Neuauflage von Unreal Tournament werkelten. Die Arbeit daran wurden infolgedessen auf Eis gelegt. Im Dezember 2018 eröffnete das Unternehmen den Epic Games Store, den hauseigenen Online-Shop für PC-Spiele. Die offizielle Kampfansage an den Marktführer Steam kam bei vielen Spielern nicht gut an. Titel wie Metro Exodus, die durch Exklusivdeals gesichert wurden, verschwanden von Steam, obwohl sie dort bereits vorbestellt werden konnten. Entwickler wurden durch ein fantastisches Angebot seitens Epic geködert: Sollte ihr Spiel einen gewissen Mindestumsatz nicht durch Verkäufe erreichen, würde Epic die fehlende Differenz aus eigener Tasche an die Studios zahlen. Die Firma ist aber auch für die bei Entwicklern besonders beliebte Unreal Engine bekannt. Auch hier setzte sich primär ein kostenfreies Nutzungsmodell durch. Bis zu einem Umsatz von einer Million US-Dollar dürfen Entwickler das Tool gratis nutzen. Danach bekommt Epic Games einen Anteil von 5 % der Brutto-Einnahmen. Das Unternehmen ist also besonders entwicklerfreundlich? Nicht wirklich, denn die hauseigenen Mitarbeiter mussten für Fortnite bis zu 100 Stunden die Woche arbeiten. Das klappte natürlich nur mit Überstunden. Wurden diese nicht geleistet, drohte die Kündigung. Im August sagte das Unternehmen Google und Apple den Kampf an. Ein Streit über eine Ingame-Währung in Fortnite führte zum Ausschluss des Spiels aus den Mobile-Shops der beiden Internetgiganten. Der Fall landete vor Gericht. Google plante laut Verhandlungsdokumenten, den Streit auf eine ganz andere Art beizulegen: Sie wollten das Unternehmen kurzerhand aufkaufen, gemeinsam mit Tencent.

Frontier Developments, 9 % [Cambridge, UK]

Einmal über den großen Teich gesprungen, besuchen wir die englische Stadt Cambridge. Hier schauen wir aber nicht bei der berühmten Universität vorbei, sondern bei Frontier Developments. Beim Studio von David Braben, dem Miterfinder des Raspberry-Pi-Minicomputers, kaufte sich Tencent im Juli 2017 mit 9 % ein. Kurz darauf wurde Jurassic World: Evolution angekündigt, was aber nichts mit Tencent zu tun haben soll, da das Spiel bereits seit Februar desselben Jahres inoffiziell bestätigt wurde. Frontier, die Entwickler von Elite: Dangerous, Planet Coaster und den alten Rollercoaster Tycoons, zeigen bisher kein Interesse an Free2Play- oder Mobile-

Kolibri Games entwickelt typische Handy-Spiele wie Idle Miner und andere Idle-Games.

Spielen. Nach dem Einstieg Tencents gründeten sie allerdings ein eigenes Publisher-Geschäft und vertrieben darüber die eher kleinen Spiele Lemnis Gate und Struggling. In einem Gamespot-Interview verriet Tencents CSO James Mitchell, was die Firma an Frontier besonders interessierte: Es sei die Entwicklungserfahrung, aber auch deren Engine-Technologien. Frontier erhielt im Gegenzug das, wonach alle westlichen Publisher mit Gewinnabsicht streben: Zugriff auf den chinesischen Markt. Und das, obwohl sie erst nach dem Einstieg Tencents selbst zum Publisher wurden.

Sumo Group, 8,75 % [Sheffield, UK]

Nur zweieinhalb Stunden von Cambridge entfernt liegt Sheffield. Hier hat die Sumo Group ihren Sitz, an der Tencent im Moment beinahe 9 % der Anteile hält und plant, die Firma komplett zu übernehmen. Das Vorhaben zog sich aber in die Länge, da das amerikanische Komitee für ausländische Investitionen den Deal begutachten musste. Zum Einsatz kommt dieses Komitee eigentlich nur, wenn geprüft werden soll, ob ein Kauf die nationale Sicherheit der USA gefährden könnte. Tencent und die Sumo Group müssen sich an bestimmte Vereinbarungen halten, die darauf abzielen, die Risiken für die nationale Sicherheit der USA zu mindern. Worum es dabei aber genau ging, ist nicht bekannt. Große Spiele der Sumo Group werden vor allem vom Entwickler Sumo Digital herausgebracht, wozu das neue Sackboy-Spiel für die PS5, aber auch Team Sonic Racing und Crackdown 3 zählen. Die Programmierer leisteten aber auch Zuarbeit für die Forza-Horizon- und Hitman-Spiele. Bisher machte das Studio nicht durch Free-2Play- oder Mobile-Games auf sich aufmerksam. Mal sehen, ob das nach der kompletten Übernahme durch Tencent so bleiben wird. Auch ein kleines Studio, das in der Vergangenheit für die Indie-Entwicklungen Dear Esther, Amnesia: A Machine for Pigs und Everybody's Gone to the Rapture verantwortlich war, ist seit 2018 Teil von Sumo Digital. Der Name: The Chinese Room.

Ubisoft, 5 % [Montreuil, Frankreich]

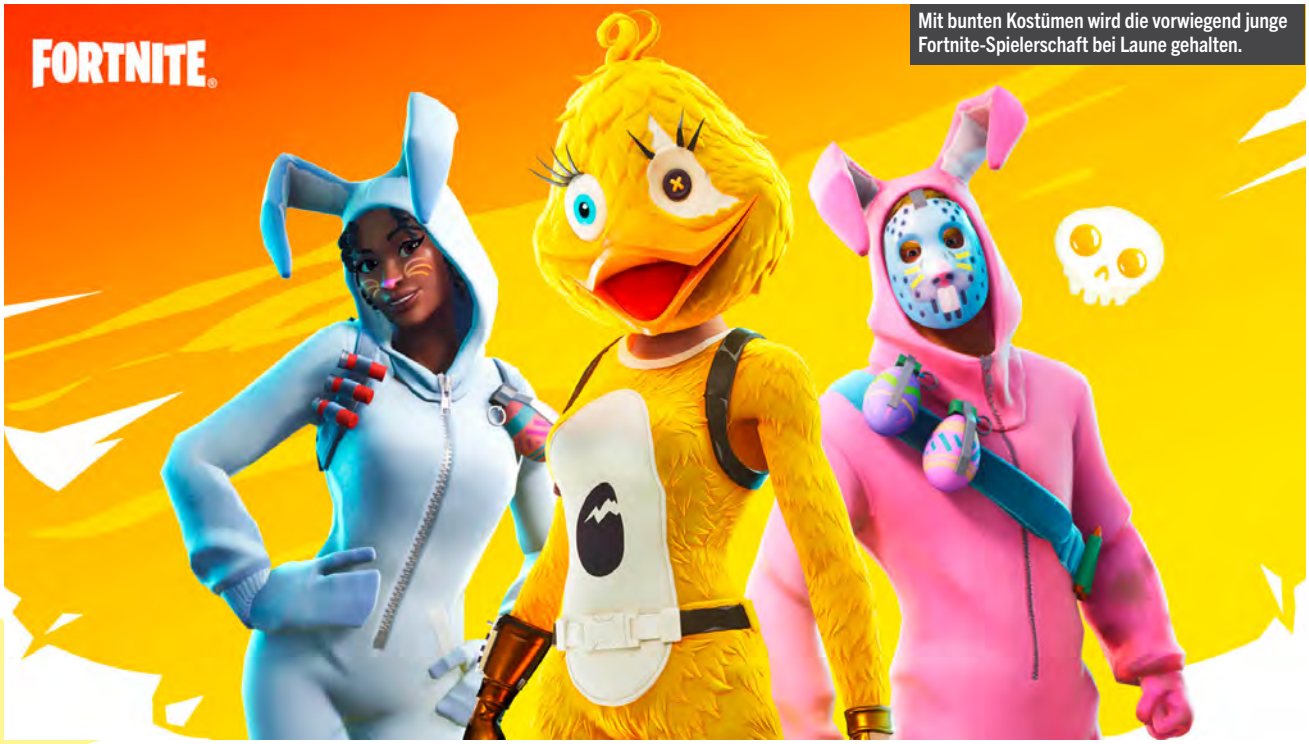
Einmal durch den Eurotunnel geht es nach Montreuil, einen Vorort von Paris. Hier hat Ubisoft seinen Sitz. Tencent konnte in den Jahren 2015 bis 2019 –

Paradox möchte seine großen Marken auch auf das Handy bringen.

nach einem kleinen Aktienkrieg zwischen Vivendi und der Familie Guillemot – 5 % der Aktien für sich verbuchen. Im Zuge dessen ging Ubisoft eine Partnerschaft mit Tencent ein, um auf dem chinesischen Markt einen Fuß in die Tür zu bekommen. Kurz darauf kaufte Ubisoft die Entwickler 1492 Studio, Blue Mammoth Games, Green Panda Games und das deutsche Studio Kolibri Games. Was sie alle verbindet? Free2Play und Handy-Spiele. Erst im Oktober kam mit Animoca Brands noch ein weiteres Studio hinzu, das vorrangig für Free-2Play-Spiele und Mobile-Apps bekannt ist. Allerdings setzen sie jetzt auch noch auf ein ganz anderes Pferd, vor dem Hardcore-Spieler derzeit noch stärker scheuen als vor Mikrotransaktionen und Handyspielen: NFTs und Blockchain-Games. Es kann also immer noch schlimmer kommen, deswegen schnell weiter zum nächsten Studio.

Dontnod Entertainment, 23 % [Paris, Frankreich]

Nur einen Katzensprung weiter besuchen wir Dontnod Entertainment, die ihren Sitz ebenfalls in Paris haben. Erst im Januar 2021 stieg Tencent mit 23 % der Anteile am Unternehmen ein und darf damit über einen Sitz im Vorstand bestimmen. Im letzten Jahr haben die Life-Is-Strange-Macher einen großen Schritt in Richtung Publisher getätigt,



Mit bunten Kostümen wird die vorwiegend junge Fortnite-Spielerschaft bei Laune gehalten.

denn neben ihren eigenen Spielen wollen sie in Zukunft auch Third-Party-Titel herausbringen. Durch Tencent erhalten sie dazu passend auch gleich noch Publishing-Rechte auf dem chinesischen Markt. Außerdem wollen sie die Expertise Tencents im Bereich Mobile Gaming nutzen. Ob also bald auch Handy-Spiele von Dontnod erscheinen werden? Bisher kamen alle Spiele des französischen Entwicklers allein auf PC und Konsolen auf den Markt.

Paradox Interactive, 5 % [Stockholm, Schweden]

Quer durch Europa geht es jetzt zunächst in den hohen Norden, genauer gesagt nach Stockholm. In der schwedischen Hauptstadt besuchen wir Paradox Interactive. Beim für Globalstrategie bekannten Studio stieg Tencent bei Paradox' Börsengang im Jahr 2016 mit 5 % ein. Zwei Jahre später eröffneten sie in Malmö eine Zweigstelle, die sich allein auf Mobile-Spiele konzentrieren soll. Kurz darauf stieg Paradox bei Hardsuit Labs ein und kaufte im Jahr 2020 Playrion Games. Beides Studios, die auf Mobile Games spezialisiert sind. Der Publisher möchte seine in der Gaming-Welt doch recht charakteristischen Strategiespiele auf Handys bringen. Paradox erhielt durch die Beteiligung von Tencent natürlich Zugriff auf den chinesischen Markt.

Remedy Entertainment, 3,8 % [Espoo, Finnland]

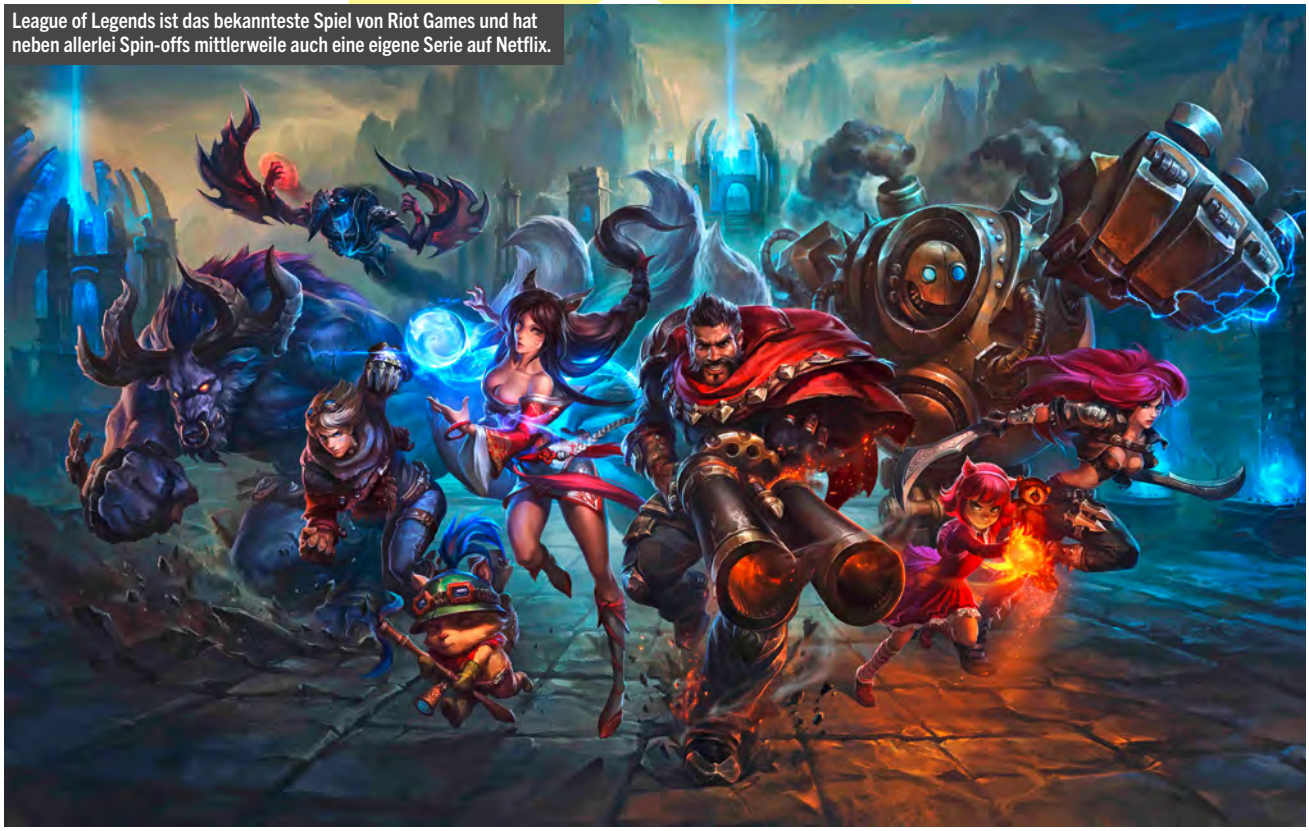
Weiter geht es auf einen Besuch zum nordischen Nachbarn Remedy, die ihre Zentrale im finnischen Espoo haben. Im Mai 2021 sicherte sich Tencent hier einen recht kleinen Anteil von 3,8 %. Die Story-Experten bei Remedy werden außerdem die Singleplayer-Kampagne von CrossfireX designen. Ihr kennt Crossfire nicht? Na ja, es ist das meistgespielte Spiel der Welt! Der an Counter-Strike erinnernde Free-2Play-Shooter wurde bereits im Jahr 2007 veröffentlicht und laut dem koreanischen Entwickler Smilegate gibt es bereits eine Milliarde User. Die meisten davon stammen aus China, und wer hält hier die Publishing-Rechte? Erraten, Tencent! CrossfireX soll jetzt das Tor zum Westen aufstoßen. Der Multiplayer bleibt derselbe. Nur die Solo-Kampagne und der Release auf Konsolen ist neu. Außerdem gab Remedy Ende des Jahres 2021 bekannt, dass sie eine Kooperation mit Tencent bei der Entwicklung eines neuen AAA-Spieles eingehen. Dessen Codename: Vanguard. Das Spiel befindet sich erst in der Konzeptphase. Was aber bekannt ist: Es wird ein Koop-Shooter und natürlich Free2Play. Tencent übernimmt zudem das Publishing in Asien und hat die Rechte, eine Mobile-Version des Spiels zu entwickeln. Remedy, das bisher auf Vollpreis-Story-Shooter wie Alan Wake, Max Payne und Control fokussierte Studio, steigt nun also groß in den Free2Play-Markt ein. Projekt Vanguard wird auch das erste Spiel sein, das Remedy mit der Unterstützung von Tencent selbst publishen wird.

Bloober Team, 22 % [Krakau, Polen]

Jetzt geht es ab nach Polen, genauer gesagt ins schöne Krakau. Hier sitzen die Entwickler von Bloober Team, die sich mit Layers of Fear, Observer und zuletzt The Medium einen kleinen Namen als Horrorspiel-Designer gemacht haben. Tencent stieg erst im Oktober 2021 mit ganzen 22 % der Anteile ein. Zuvor hatte Bloober Team bereits eine Zusammenarbeit mit Konami angekündigt. Ein Studio mit Spezialisierung auf Horrorspiele und Konami als Partner? Natürlich brodelte die Gerüchteküche, ob hier nicht das nächste Silent Hill entwickelt wird. Die in den Gerüchten vorkommenden Arbeitstitel von bei Bloober in Entwicklung befindlichen Spielen wurden aber vom Unternehmen schnell als Silent-Hill-Titel ausgeschlossen. Gänzlich vom Tisch ist das Thema aber noch nicht. So eine große Marke ist für Tencent natürlich interessant. Eine Entwicklung hin zu Free 2 Play oder Mobile-Spielen ist bei Bloober bisher aber nicht zu erkennen.

Bohemia Interactive, Minderheit [Prag, Tschechien]

Einmal über die Grenze gehopst und wir sind in der Tschechischen Republik. Da geht es gleich in die Hauptstadt Prag, wo Bohemia Interactive den Sitz hat. Tencent erwarb im Februar 2021 einen Minderheitsanteil



League of Legends ist das bekannteste Spiel von Riot Games und hat neben allerlei Spin-offs mittlerweile auch eine eigene Serie auf Netflix.

Clash of Clans ist in Deutschland eines der meistgespielten Handygames. Die Übernahme von Tencent passt hier wie die Faust aufs Auge. [Quelle: Supercell/Medienagentur plassma]

am Unternehmen. Wie viele Prozent genau das sind, ist unbekannt. Bohemia ist für realistische Militär-Simulationen wie ARMA und Operation Flashpoint bekannt, erlangte in jüngster Vergangenheit aber vor allem mit dem Survival-Spiel DayZ Berühmtheit. 2019 brachten sie das Free2Play-Survivalgame Vigor auf Konsolen. Im selben Jahr erschien Ylands, ein Sandbox-Game, das ein wenig an Minecraft erinnert und exklusiv auf PC und Handy rausgebracht wurde. Ylands ist ebenfalls Free2Play und erhält durch Tencent eine chinesische Vermarktung im eigenen Shop.

Mehrheitsanteile

Damit hätten wir die westlichen Studios mit Tencents Minderheitsanteilen abgehakt, aber der chinesische Riese begnügt sich natürlich bei manchen Firmen nicht mit so geringen Prozentsätzen. Bei welchen Firmen besitzt Tencent also die Mehrheit, oder sogar die komplette Firma? Dafür geht es abermals zurück an den Anfang unserer Reise, nämlich nach Los Angeles.

Riot Games, 100 % [West Los Angeles, USA]

Im Westen der Stadt Los Angeles hat Riot Games seine Zentrale. Tencent hält 100 % der Anteile an Riot Games, die primär für ihre Cashcow League of Legends bekannt sind. Bereits 2009 hielt Tencent bei Riot Games eine Mehrheitsbeteiligung, seit 2015 gehört es dem chinesischen Unternehmen zu 100 %. Schon vor der Beteiligung Tencents setzten Riot Games auf ein Free2Play-Vertriebsmodell. Erst nach der Übernahme stieg das Unternehmen aber groß ins Mobile Gaming ein. Mehrere Versionen von League of Legends wurden unter einem neuen Namen für den chinesischen und den westlichen Markt entwickelt. Alle von Riot Games selbst entwickelten Spiele bauen auf das Free2Play-Modell und fahren damit weltweit Erfolge ein. League of Legends und der Mehrspieler-Shooter Valorant bedienen außerdem einen weiteren großen Markt: eSport. Groß angelegte Turniere mit gigantischen Preisgeldern sind in der asiatischen Spielekultur mittlerweile fest verankert. League of Legends ist bis heute eines der meistgespielten Spiele weltweit und erhält laufend Spinoffs, Tabletop-Versionen und sogar aufwendig produzierte Serien auf Netflix. Im Jahr 2018 machte das Unternehmen aber auch mit Anschuldigen zu sexueller Belästigung und Diskriminierung auf sich aufmerksam. Free2Play war von Beginn an Teil der Riot-DNA und zum Mobile Gaming war es nur ein kleiner Schritt. Tencent verhalf den Marken vor allem in Asien zu großer Beliebtheit.

Turtle Rock Studios, 100 % [Lake Forest (CA), USA]

Im Süden von Los Angeles liegen das idyllische Lake Forest und Tencents jüngste Investition. Die Turtle Rock Studios gehören seit dem Kauf ihrer Mutterfirma Slamfire Mitte Dezember 2021 zu 100 % Tencent. Turtle Rock hat bereits eine Geschichte mit Käufen und Verkäufen des eigenen Studios. Für das erste Left4Dead erwarb Valve das Unternehmen und benannte es in Valve South um. Nach der Entwicklung wurde es wieder geschlossen. Einige wichtige Köpfe hinter Left4Dead wechselten ins Hauptquartier von Valve, doch andere Entwickler gründeten ihr altes Studio neu und entwickelten im Anschluss die Koop-Shooter Evolve und Back 4 Blood. Nachdem Turtle Rock nun erneut aufgekauft wurde, sind noch keine größeren Veränderungen bekannt gegeben worden.

Klei Entertainment, Mehrheit [Vancouver, Kanada]

Wir bleiben an der Westküste, aber springen in ein anderes Land: Kanada. Das in erster Li-

Path of Exile verfolgte schon von Anfang an eine Free2Play-Strategie. Das Spiel ist besonders bei Diablo-Fans beliebt und kommt weltweit gut an.

nie für Don't Starve und Oxygen not Included bekannte Studio Klei Entertainment verkaufte im Januar 2021 die Mehrheit seiner Anteile an Tencent. Bereits vorher arbeiteten die Firmen aber zusammen. So brachte Tencent Don't Starve in den eigenen Launcher und somit auf den chinesischen Markt. Im Anschluss arbeiteten sie gemeinsam am Mobile Game Don't Starve: Newhome. Klei Entertainment erklärte, dass sie sich vom Kauf hauptsächlich ein sicheres Netz erhoffen und dank ihm nicht ständig nach neuen Investoren suchen müssen. Allerdings sagten sie auch, dass der Kauf ihnen nun Möglichkeiten auf dem chinesischen Spielemarkt eröffnen würde.

Digital Extremes, 100 % [London (Ontario), Kanada]

Einmal durch das ganze Land geht es bis nach London, aber nicht in England, sondern Ontario. Hier sitzt das mittlerweile traditionsreiche Studio Digital Extremes. Durch die Übernahme der Mutterfirma Leyou aus Hong Kong im Dezember 2020 wurde auch Digital Extremes zu einer hundertprozentigen Tochter Tencents. In ihrer Anfangszeit erschufen die kanadischen Entwickler zusammen mit Epic Games einen der epischsten Shooter aller Zeiten: Unreal. Darauf aufbauend folgten Unreal Tournament und seine Nachfolger. Digital Extremes wurde zu so etwas wie dem Multiplayer-Experten bei Shootern. Für Bioshock 2 und Homefront entwickelten sie ebenfalls die Multiplayer-Modi, bis sie 2013 ihre lange geplante eigene IP auf den Markt brachten: Warframe. Zum Launch noch belächelt, mauserte sich das Free2Play-Spiel zu einem der beliebtesten Spiele auf Steam. Durch Tencent erhoffen sich die Entwickler, besseren Support für chinesische Spieler leisten zu können, wollen sich aber ansonsten weiter auf Warframe konzentrieren.

Fatshark, Mehrheit [Stockholm, Schweden]

Nach unserem Besuch bei Paradox kommen wir für Fatshark noch einmal nach Stockholm zurück. Tencent holte sich im Januar 2021 die Aktienmehrheit, nachdem sie vorher bereits am Unternehmen beteiligt waren. Fatshark hat in den letzten Jahren durch die an Left4Dead angelehnten Koop-Shooter im Warhammer-Universum an Bekanntheit gewonnen. Zuvor machten sie aber mit dem ziemlich miesen Escape Dead Island eine kleine Bauchlandung. Warhammer: Vermintide und sein Nachfolger kamen dafür deutlich besser an. Obwohl die Spiele nicht Free2Play sind, wurden ab dem zweiten Teil Elemente aus Free2Play-Titeln eingebaut, etwa kosmetische Gegenstände und Heldenkarrieren, die es nur gegen zusätzliches Geld gab. Das geschah ein Jahr nach der Minderheitsbeteiligung Tencents.

Funcom, 100 % [Oslo, Norwegen]

Beim nordischen Nachbarn Norwegen hat Funcom seinen Firmensitz in der Hauptstadt Oslo. Tencent holte sich im September 2019 29 % der Firmenanteile und kündigte im Januar 2020 an, auch den Rest des Unternehmens zu kaufen. Funcom entwickelte bereits in den 90ern Spiele für den Mega-Drive, bekam aber mit seinen MMORPGs Anarchy Online, Age of Conan und The Secret World die größte Aufmerksamkeit. Auch als Publisher kleinerer Studios und eigener Spiele trat der Entwickler in Erscheinung. Einen richtigen Hit konnte Funcom außerdem mit dem Survival-Spin-off Conan Exiles landen. Die alten MMOs des Entwicklers experimentierten mit allen möglichen Bezahlmodellen, darunter Free2Play, aber auch klassische Abomodelle oder Buy2Play. Conan Exiles muss bis heute ganz regulär gekauft werden. Derzeit arbeiten die Entwickler an einem Survivalspiel im Dune-Universum, für das sie nun durch die Akquise durch Tencent ausreichend Geld zusammen haben. In der Vergangenheit plagten das Unternehmen immer wieder finanzielle Probleme.

Supercell, 84 % [Helsinki, Finnland]

Wir machen uns auf in eine weitere skandinavische Hauptstadt, nämlich Helsinki. Das finnische Studio Supercell wurde bereits im Juni 2016 zu 84 % von Tencent aufgekauft. Tencent kündigte an, auch den Rest zu übernehmen. Wie weit sie damit vorangekommen sind, ist aber nicht bekannt. Auf jeden Fall haben sie eine bequeme Mehrheit. Supercell ist in Bezug auf Free2Play und Mobile Games wahrscheinlich eines der chinesischsten Unternehmen auf unserer Liste. Gestartet sind sie 2011 mit dem Browsergame Gunshine.net, stiegen aber schnell auf Mobile Games um. Mit Clash of Clans landeten sie einen richtigen Hit und entwickelten immer mehr Spiele im Clash-Universum. Der Kauf durch Tencent passt also wie die Faust aufs Auge und in der Unternehmensausrichtung

hat sich wahrscheinlich nicht besonders viel verändert.

Grinding Gear Games, 87 % [Auckland, Neuseeland]

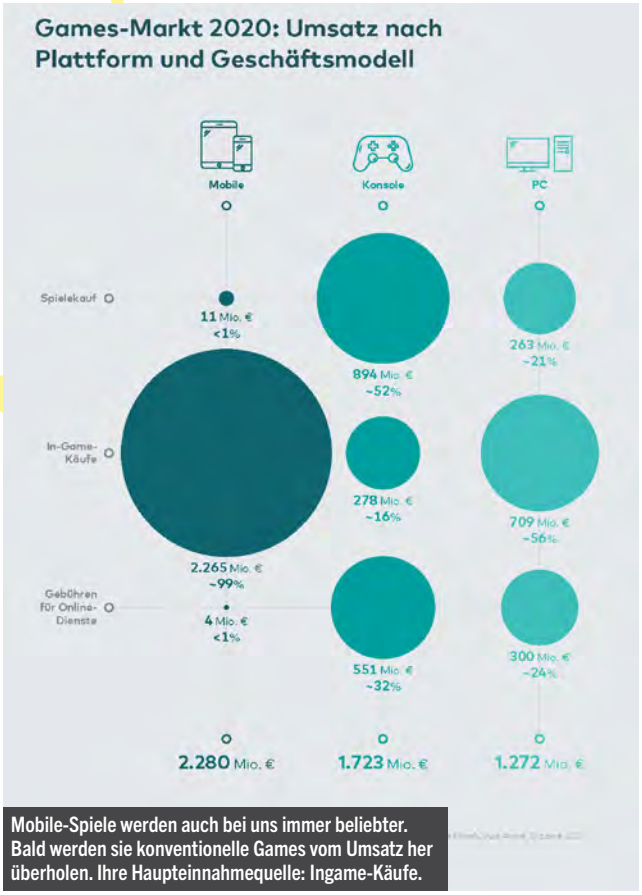
Anschnallen, denn es geht einmal um die Erde nach Auckland. Jetzt kann man sich natürlich streiten, ob Neuseeland der Definition nach zum Westen gehört, aber wir nehmen Grinding Gear Games trotzdem in unsere Liste mit auf. Tencent erwarb im Mai 2018 87 % der Anteile des kleinen Entwicklerstudios. Lediglich die drei Gründer des Studios halten somit noch weitere Anteile. Ihr einziges Spiel bisher ist das äußerst beliebte Action-Rollenspiel Path of Exile. Schon im Oktober 2013, also fünf Jahre vor der Tencent-Übernahme, erschien das Spiel mit einem Free-2Play-Bezahlmodell. Grinding Gear Games sind laut dem New Zealand Herald für einen Großteil des Jahresumsatzes der neuseeländischen Videospielindustrie verantwortlich. Und das, obwohl sie nur ein Spiel entwickelt haben. Der Nachfolger zu Path of Exile befindet sich seit 2019 in Arbeit.

Yager Development, Mehrheit [Berlin, Deutschland]

Mit der letzten Station unserer Reise kommen wir nach Hause und schauen bei Yager Development in Berlin vorbei. Tencent stieg im Februar 2020 beim deutschen Entwickler mit einer Minderheitsbeteiligung ein und hält seit Juni 2021 eine nicht bestimmte Mehrheit des Studios. Die bekanntesten Spiele von Yager sind zum einen der namensgebende Shooter, der 2003 erschien, und das legendäre Spec Ops: The Line aus dem Jahr 2012. Bereits mit ihrem nächsten Titel Dreadnought schwenkten die Berliner Entwickler auf ein Free2Play-Modell um und wollten das in ihrem aktuellen Spiel The Cycle fortführen. Das Early-Access-Projekt wurde nach seiner Veröffentlichung aber wieder zurückgezogen. Im Oktober 2021 wurden die Server abgeschaltet und The Cycle einem grundlegenden Redesign unterworfen. Laut gameswirtschaft.de soll das Geld von Tencent in die Entwicklung von The Cycle gesteckt werden, das unter dem Zusatz „Frontier“ neu veröffentlicht werden soll. Dabei baut Yager auf die Expertise Tencents im Free2Play-Bereich. Ein bisher noch unangekündigtes Mobile-Game soll ebenfalls folgen.

Nicht nur der Westen, sondern die ganze Welt!

Damit sind wir am Ende unserer Reise in den Westen. Tencent besitzt aber noch mehr Anteile an Firmen, die nicht in Amerika oder Europa residieren. Netmarble, Bluehole und Kakao Games aus Südkorea zum Beispiel, oder die Kadokawa Corporation, welche die Mutterfirma von From Software und Chunsoft aus Japan ist. Auch bei Platinum Games hat Tencent bereits investiert. Tencent beschränkt sich aber nicht nur auf Videospiele. In den letzten Jahren investierte das Unternehmen in Snapchat, Discord, Spotify, Universal Music und Warner Music. Die größten Erfolge feiert Tencent aber immer noch im eigenen Land. Mit WeChat vereinen sie unter anderem einen Kurznachrichtendienst, eine Social-Media-Plattform und mobiles Bezahlen in einer einzigen App, die fast alle Chinesen nutzen. Hier kommt ein weiterer Aspekt von Tencent ins Spiel. Den wollen wir auch, obwohl es in dieser Reportage eigentlich um etwas Anderes geht, nicht verschweigen: die Datensicherheit. Tencent belegte in einer Amnesty-International-Studie, die Apps auf ihre Verschlüsselung untersuchte, den letzten Platz mit desaströsen 0 von 100 Punkten. Der Grund dafür: Tencent konnte nicht gewährleisten, keine Hintertüren in ihre Programme zu bauen, die es Regierungen ermöglicht, auf Userdaten und Chat-Verläufe zuzugreifen. Wie es um die Datensicherheit mit Blick auf ihren Investor steht, wollten uns die vorgestellten westlichen Studios übrigens auf Anfrage nicht verraten. Auch allgemein waren die Entwickler beim Thema Tencent sehr schmallippig. Auf unsere allgemeine Anfrage zu einem Statement, in dem wir Tencent lediglich erwähnten, antworteten gerade einmal 6 der 19 Studios. Nachdem wir unseren Fragenkatalog geschickt hatten, meldete sich niemand mehr bei uns.



Mobile-Spiele werden auch bei uns immer beliebter. Bald werden sie konventionelle Games vom Umsatz her überholen. Ihre Haupteinnahmequelle: Ingame-Käufe.

Free 2 Play und Mobile Gaming ist die Zukunft?

Zum Abschluss also zurück zur eingangs erwähnten Frage: Werden wir in Zukunft alle auf dem Smartphone spielen? Wir tun es bereits! Und mit „wir“ ist nicht der geneigte Leser unseres Magazis gemeint, der sich über sein liebstes Hobby im Internet oder mittels unserer Zeitschrift informiert, sondern die große Mehrheit, die Videospiele fast im Vorbeigehen konsumiert. Laut Newzoo überholte der Umsatz des globalen Mobile-Gaming-Marktes 2021 den Umsatz von PC- und Konsolenspielen und wächst stetig weiter. Wer jetzt denkt, das würde Deutschland nicht betreffen, da die Zahlen durch asiatische Länder verzerrt werden, der liegt falsch. Laut dem Bundesverband „Game“ machte der deutsche Games-Markt im Jahr 2020 2,995 Milliarden Euro mit PC- und Konsolen-Spielen und 2,28 Milliarden Euro mit Mobile-Spielen. Das ist nur noch ein Verhältnis von 57 % zu 43%. Zudem machen 99 % des Umsatzes in Mobile-Spielen die Ingame-Käufe aus, woraus sich schließen lässt, dass praktisch alle Mobile-Spiele in Deutschland Free2Play sind. Die Kohle spülen also nicht „richtige“ Gamer in die Taschen der Publisher, sondern die Schwiegermutter mit Candy Crush Saga, Kinder, die nichts anderes als Fortnite zocken, und der Familienvater, der sich 20 Jahre nach dem Release des ersten Diablo einen Nostalgie-Flash mit einem Handyspiel gönnen möchte. Unternehmen werden natürlich ihrer größten Zielgruppe entsprechend Spiele entwickeln und Core-Games wohl irgendwann zur Nische. Spieler, die für einen neuen Titel noch Vollpreis zahlen, werden bereits jetzt kritisch beäugt. Große Studios werden sich reguläre Spiele nur noch als Prestige-Objekte leisten, so wie es in der Filmindustrie bereits jetzt mit Arthouse-Filmen der Fall ist. Tencent hat einen großen Anteil an dieser Entwicklung und die goldenen Zeiten des Gamings sind wahrscheinlich jetzt schon vorbei.

Dominik Pache

STEAM DECK

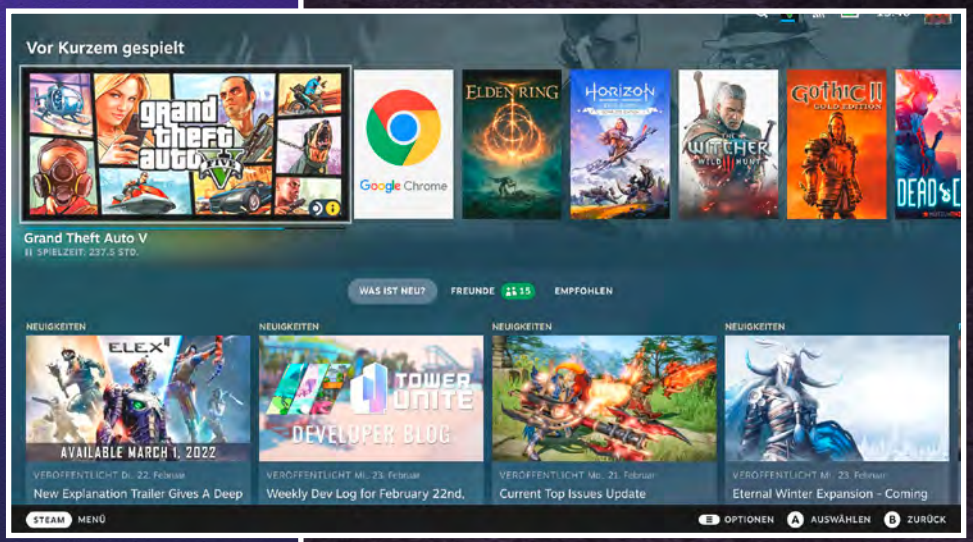
SWITCH-KONKURRENZ, SWITCH-ERGÄNZUNG ODER SCHLICHTWEG ÜBERFLÜSSIG?

Valve startet auf dem Handheld-Markt mit einem tragbaren Computer, der euch Zugriff auf die Steam-Bibliothek verschafft. Was bedeutet das für Switch-Besitzer? Wir haben Steam Deck getestet und vergleichen die Hardware mit Nintendos Erfolgskonsole.

Auf dem Handheld-Markt sind schon viele Hersteller gescheitert, unter anderem zweimal Sony mit der PSP und der PS Vita. Nintendo hingegen ist Marktführer und Experte für tragbare Videospielunterhaltung, wie die Switch mit ihrem riesigen Erfolg unter Beweis stellt. Als eine der beliebtesten Spieleplattformen hat Nintendos Handheld zudem den Vorteil, auch stationär zu funktionieren – ihr könnt mit ihr genauso am Fernseher im Wohnzimmer zocken. Steam Deck hingegen, der neue Streich von Valve, ist reine Handheld-Hardware. Es gibt aber noch weitaus mehr Unterschiede, und wir klären die für Switch-Spieler wichtigste Frage: Ist das neue Ding Konkurrenz, Ergänzung zum Nintendo-Handheld oder ziemlich überflüssig?

Große Auswahl

Der Look des Steam Deck erinnert nicht ohne Grund an die Nintendo Switch, deren Design hat sich bewährt und funktioniert hervorragend mit den beiden Sticks links und rechts und dem Bildschirm in der Mitte der Konsole. Die Schultertasten am Steam Deck sind sogar analog statt digital, die Kontrolle ist somit präziser, als wenn man mit der Nintendo-Hardware spielt. Während klassische Konsolen selten ab Release in unterschiedlichen Fassungen angeboten werden, könnt ihr euch beim Steam Deck schon jetzt zwischen drei Modellen entscheiden. Das hängt auch mit der Zielgruppe zusammen – PC-Nutzer sind es gewohnt, ihre Geräte nach eigenem Ermessen zusammenzustellen und an Be-



Über das Menü von Steam wählt ihr eure Spiele aus oder geht auf Entdeckungsreise durch den gigantischen Online-Game-Shop.

dürfnisse sowie Budget anzupassen. Schon das günstigste Steam Deck kommt deutlich teurer als die Switch daher; für 419 Euro erhaltet ihr die Variante mit 64 Gigabyte Flash-Speicher. 549 Euro kostet die Fassung mit eingebauter SSD und 256 GB Speicherplatz, das kostspieligste Modell schlägt mit 679 Euro zu Buche, wartet mit 512 GB SSD-Speicherplatz sowie einem hochwertigeren Display mit entspiegeltem Glas auf. Davon abgesehen ist die Leistungsfähigkeit des „Taschenrechners" bei allen Ausgaben identisch und mit seinem speziell entwickelten Innenleben der Rechenkraft der Switch auf dem Papier haushoch überlegen. Die Power des Steam Deck entspricht in etwa der einer Playstation 4.

So viel Kraft braucht Platz, mit 30 Zentimetern Breite und etwa 11 Zentimetern Höhe ist das Steam Deck größer als die Switch, und es wiegt knapp 300 Gramm mehr als die 400-Gramm leichte Switch. Der Bildschirm ist mit 7 Zoll genauso groß wie der einer Switch OLED, alle drei Varianten verfügen jedoch nur über LCD-Technologie, Farben- und Schwarzwerte sind also bei Nintendos OLED-Handheld attraktiver. Dafür hat das Display des Steam Deck einen Lichtsensor, es passt seine Helligkeit also der Umgebung an, eine Technologie, die wohl fast jeder vom eigenen Smartphone kennt. Trotz der Ausmaße und des Gewichts liegt das Steam Deck noch gut in der Hand und ermüdet Arme und Hände nicht über die Maße, vorausgesetzt, ihr habt mittlere bis große Hände. Mit kleinerer Fingerspannweite ist die Bedienung der Konsole nicht mehr ganz so komfortabel und einfach. Beim Kauf des tragbaren PCs erhaltet ihr eine exakt passende Aufbewahrungstasche, sodass ihr den Handheld gut geschützt mitnehmen und verstauen könnt. Abseits dessen erhaltet ihr lediglich ein Putztuch für den Bildschirm und das Netzteil, für das in der Tasche ebenfalls Raum ist. Eine Anleitung in gedruckter Form liegt dem Gerät nicht bei,

Die Standard-Version der Switch direkt unter einem Steam Deck – der PC-Handheld ist deutlich größer und wiegt mehr. Die Details lest ihr rechts.

MASSE UND DATEN

Auf einen Blick: Hier seht ihr die Maße von Steam Deck und Switch im direkten Vergleich. Die 6,2 Zoll bei Nintendo Switch beziehen sich auf die Bildschirmdiagonale des Standardmodells. Das 7-Zoll-Display der Nintendo Switch OLED entspricht in den Maßen exakt dem Bildschirm des Steam Deck – nur, dass Valves Handheld auf LCD-Technologie setzt statt auf OLED. Die Switch Lite besitzt ein 5,5-Zoll-Display und wiegt nur etwa 275 Gramm, ist also deutlich kleiner als Standard- und OLED-Fassung.

	Steam Deck	Nintendo Switch
Breite	30cm	24cm
Höhe	11,7cm	10,2cm
Tiefe	5cm	2,8cm
Bildschirm	7 Zoll	6,2/7 Zoll (OLED)
Gewicht	675 Gramm	400 Gramm

das ist zwar nicht unbedingt nötig, da die Bedienung beinahe selbsterklärend ist, wirkt aber recht schmucklos. Raum für Cartridges lässt euch die Aufbewahrungstasche nicht, so etwas braucht es aber natürlich auch nicht – das Konzept von Steam Deck ist, dass ihr auf die Spiele-Plattform Steam zugreift und herunterladet, was ihr zocken möchtet!

Drücken, wischen, tippen

Steam ist eine riesige Bibliothek für Spiele und war lange beinahe konkurrenzlos im Netz. Jeden Tag werden zig Games aus jedem erdenklichen Genre veröffentlicht, vom großen, polierten Blockbuster bis hin zum obskuren Indie-Abenteuer. Die Auswahl ist sehr viel größer als im eShop der Switch, darunter ist aber logischerweise auch viel Murks und Nintendo-exklusive Titel findet ihr nicht. Dies schiere Bandbreite an hervorragenden PC-exklusiven Titeln macht das für den einen oder anderen aber sicher wett – zumal die meisten unter euch Lesern ohnehin bereits eine Switch besitzen und in dieser Hinsicht versorgt sein sollten.

Spiele auf Steam sind auf den PC als Plattform zugeschnitten – so weit, so logisch. Da es sich beim Steam Deck um eine Konsole mit auf dem ersten Blick standardisierter Button-Bestückung handelt, Maus und Tastatur aber normalerweise die Bedienung erster Wahl für PC-Zocker sind, hat sich Valve eine Lösung für dieses Problem überlegt. Unter den Sticks befinden sich links und rechts Touchpads, so etwas kennt ihr vielleicht noch von der Rückseite der PS Vita. Das rechte Trackpad ersetzt den Mauszeiger, mit dem rechten Trigger klickt ihr. Das ist ungewohnt, funktioniert für das Bedienen von einfachen Menüs auf jeden Fall, erfordert aber für komplexere Aktionen einige Übung – an die Präzision und den Komfort einer Maus kommt das Touchpad nicht heran. Die Funktion des linken Touchpads hängt vom jeweiligen Spiel ab, bei einigen Titeln etwa habt ihr so schnellen Zugriff auf Menüs, die ihr oft benötigt. Als Ersatz für die Tastatur dient der Touchscreen des Bildschirms. Wie bei der Switch tippt ihr auf einer virtuellen Tastatur herum, etwa, um Text einzugeben, für die klassische WASD-Kontrolle eignet sich diese Methode aber natürlich nicht. Alternativ zum Touchpad unter dem rechten Stick könnt ihr als Mausersatz in den Menüs auch den Bildschirm-Touchscreen nutzen, einige Spiele haben extra auf die Hardware angepasste größere Icons, damit das leichter fällt. Oder ihr schließt ganz einfach Tastatur, Maus oder Controller über USB-C an – dann aber geht die Portabilität des Steam Deck flöten und da dem Gerät ein Standfuß fehlt, ist es nicht einfach, bequem zu zocken, ohne es in den Händen zu halten. Ein Dock für das Steam Deck wurde zwar angekündigt, wann es erscheinen wird, ist jedoch unbekannt.

Ohren auf

Die Lautsprecher des Steam Deck sind größer als die der Switch, der Sound ertönt klar und deutlich. Mit Kopfhörern klingt alles noch besser, und der Handheld unterstützt sowohl Klinkenstecker als auch eine Verbindung per Bluetooth, die einfach und schnell mit verschiedenen Headsets funktionierte. Aber Steam Deck gibt nicht nur den Spiele-Sound wieder, es kommt auch zu Betriebsgeräuschen – klar, schließlich muss der Rechner im kleinen Gehäuse genauso gekühlt werden wie ein herkömmlicher Desktop-PC im Arbeitszimmer. Unsere Kollegen von der PC Games Hardware ha-

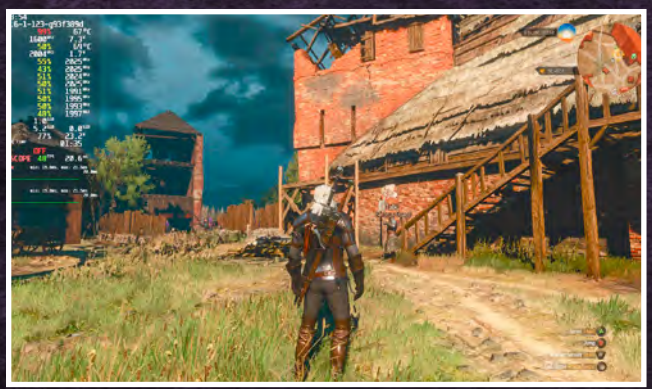
Mit dem tragbaren Steam Deck könnt ihr unterwegs überall PC-Spiele zocken, die sich in eurer Steam-Bibliothek befinden.

Das Design der Nintendo Switch ist gelungen und stand sicherlich Pate für die Gestaltung des größeren und schwereren Steam Deck.

ben die Steam-Mitnehm-Konsole ausführlichen Tests unterzogen: Ladet ihr gerade ein Spiel herunter, bewegt sich die Lautstärke bei einem Sone. Sone ist die Maßeinheit für psychoakustische Lautstärke, in einem sehr ruhigen Zimmer etwa herrschen 0,15 bis 0,4 Sone, beziehungsweise umgerechnet 20 bis 30 Dezibel. Eine normale Unterhaltung entspricht bei einem Abstand von einem Meter zur Geräuschquelle dem Wert von 1 Sone. Die Switch kommt bei voller Auslastung – beim Test der Kollegen war das der Betrieb von The Witcher 3 – auf einen Maximalwert von 0,3 Sone, ist also ziemlich leise. Das gleiche Spiel auf dem Steam Deck schlug hingegen aus einer Entfernung von 25 Zentimetern mit 3,4 Sone zu Buche, das entspricht einem Fernseher in Zimmerlautstärke oder 50 bis 60 Dezibel. Ziemlich laut also! Auch für Experimente mit der Akkulaufzeit des Handheld-Rechners zogen wir The Witcher 3 heran. Laut Herstellerangaben soll der verbaute 40-Wattstunden-Akku für eine Spielzeit zwischen zwei und acht Stunden sorgen. Beim Rollenspiel war mitunter schon nach 90 Minuten Schluss und das Steam Deck dürstete nach Strom. Bei weniger fordernden Titeln wie Stardew Valley halten die Batterien länger durch, und im Idle-Modus kommt das Steam Deck tatsächlich auf acht bis zehn Stunden Laufzeit. Zu beachten ist aber auch, dass viele Faktoren zum Durchhaltevermögen des Akkus beitragen, so haben die Lautstärke, die Bildschirmhelligkeit und auch die Spieleinstellungen Einfluss. Ist der Handheld leer gespielt, müsst ihr zwei Stunden für eine volle neue Ladung einplanen. Selbst entfernen und austauschen könnt ihr die fest verbauten Batterien nicht.

Alles? Nicht ganz.

Die Steam-Bibliothek ist groß, allerdings ist nicht jeder Titel wirklich mit Steam Deck kompatibel. Valves langfristiges Ziel ist zwar, das ganze Portfolio auch für den Handheld verfügbar zu machen, aktuell aber ist dies nicht der Fall. Das auf Linux basierte Betriebssystem, das extra für Steam Deck programmiert wurde, sorgt nicht nur für Kompatibilität der Games, sondern zeigt auch an, wie es um die Anpassung bestellt ist. Spiele, die nicht mit Steam Deck funktionieren, sind grau markiert, Titel, die gelb gekennzeichnet wurden, laufen grundsätzlich, benötigen aber eventuell Anpassungen durch



The Witcher 3 hielt als Testsubjekt für unsere Versuche her. Auf Steam Deck sieht das Rollenspiel besser aus, dafür läuft es auf Switch sehr viel leiser.

Indie-Spiele fordern Steam Deck weniger Rechenkraft ab, sodass der Akku tatsächlich mehrere Stunden durchhält. Das Aufladen dauert etwa zwei Stunden.

Große Hände haben Vorteile: Wem schon die normale Nintendo Switch zu sperrig ist, der wird beim Steam Deck an seine Grenzen stoßen.

Die effiziente Bedienung von Spielen wie Age of Empires 2, die auf eine Steuerung mit Maus und Tastatur ausgelegt sind, fällt auf dem Steam Deck schwer.

den Nutzer für ein gutes Erlebnis und grüne Spiele wurden teils sogar extra auf die Hardware angepasst. Sie sollten also das beste portable Spielerlebnis liefern. Tatsächlich aber konnten wir Dead Cells, versehen mit einem grünen Marker, gar nicht starten und Lost Ark verweigert seinen Dienst, weil die Entwickler dem Steam-Deck-Betriebssystem Zugriff manuell erlauben müssen, was schlichtweg bislang nicht geschehen ist. Spiele, die mit einem Fragezeichen versehen sind, wurden noch nicht für Steam Deck geprüft. Wenn der Handheld die jeweiligen Mindest-Hardware-Anforderungen erfüllt, dann ist aber trotzdem gut möglich, dass der entsprechende Titel ohne Probleme auf Steam Deck läuft, zumindest war das bei unseren Stichproben der Fall. Crusader Kings 3 und Age of Empires 2 Definitive Edition gehörten zu diesen Titeln.

Je nach Spiel laufen die Games auf dem Steam Deck mit etwa 30 Frames und mittlerer Auflösung stabil. Zu diesen Kandidaten zählen unter anderem The Witcher 3 oder auch Horizon: Zero Dawn. Die Spielerlebnisse und der Komfort hängen stark vom Genre ab. Während ein Horizon auf den Controller ausgelegt ist und damit per Button-Kontrolle einfach zu handhaben ist, bauen Titel wie Age of Empires auf Maus und Tastatur. Mit dem Touchpad ist man nie so präzise und schnell wie mit der herkömmlichen Eingabemethode, worunter die Effizienz nicht nur bei Mehrspielerpartien merklich leidet.

Ein Rechner für unterwegs?

Mit einem PC kann man weitaus mehr anstellen als mit einer Konsole, auch wenn die aktuelle Generation von Heimkonsolen selbstverständlich mit diversen Apps und einem Browser bestückt sind, also durchaus einen Mehrwert neben dem Zocken bieten. Das Steam Deck möchte beides liefern: Zum einen könnt ihr einfach durch den Steam Store surfen, Spiele installieren und zocken, zum andere habt ihr die Möglichkeit, den Linux-Desktop des Betriebssystems anzusteuern. Windows ist noch nicht installierbar, dies soll aber in Zukunft möglich sein. Das Surfen im Netz, ja schon die Nutzung der Touchscreen-Tastatur ist umständlich. Menüs laden nicht richtig, oder Steam Deck hängt sich auf, sodass ihr neu starten müsst – sobald ihr den Handheld nicht mehr rein als Spieleplattform nutzt, kommt er an seine Grenzen. Das Auftreten solche Kinderkrankheiten ist nachvollziehbar, allerdings auch ärgerlich

Mit einem schwarzen Gehäuse kann man nichts falsch machen – das Steam Deck wirkt zwar schlicht, aber keinesfalls billig.

Die Batterien im Steam Deck sind fest verbaut. Ihr könnt sie also nicht ohne Weiteres selbst bei Bedarf austauschen.

und sie beschneiden die Nutzungsoptionen des Rechners für die Hosentasche erheblich.

Braucht ihr es?

Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis nicht nur wirklich alle (!) Steam-Spiele auf Steam Deck laufen, sondern auch das Betriebssystem reibungslos funktioniert und man den Handheld wie einen Rechner zum Mitnehmen nutzen kann. Ob es überhaupt dazu kommen wird, hängt sicherlich vom Erfolg der Hardware ab. Erst, wenn sich eine ordentliche Nutzerbasis etabliert hat, wird die Optimierung für Steam Deck zum guten Ton für Entwickler gehören. Dennoch ist die Spielebibliothek schon jetzt immens und deutlich breiter gefächert als die der Switch zum Launch. Zumal ihr mit eurem Steam-Account Titel einfach auf die Konsole herunterladen und dort dank Cloud-Save weiterspielen könnt – ihr braucht also nichts zweimal kaufen. Die Einschränkung: Zig Spiele laufen nicht garantiert auf der Hardware und die Bedienung fällt bei manchen Genres von Haus aus ohne Maus und Tastatur schwer. Als Laptop-Ersatz taugt das Steam Deck momentan keinesfalls, dafür fehlt es dem Gerät an einfacher Bedienbarkeit und (noch) an der Unterstützung von Windows. Die Power ist zwar ordentlich, doch während man einen Rechner aufrüsten kann, ist das bei Steam Deck nicht drin, und bereits jetzt gibt es Titel (zum Beispiel Cyberpunk 2077), die zu hohe Anforderungen an die Hardware stellen, also somit nicht portabel spielbar sind. Mit dem Verlauf der Zeit werden das im Triple-A-Bereich eher mehr denn weniger Spiele, die von vorneherein nicht auf dem Handheld nutzbar sind. Zu guter Letzt ist das Steam Deck auch in der einfachen Ausgabe sehr teuer – ja, die verbaute Hardware ist deutlich stärker als die einer Switch, aber bei Weitem nicht alle Spiele profitieren auch davon, schließlich werden nur die wenigsten auf den Handheld zugeschnitten oder gar exklusiv für die Plattform entwickelt, ganz anders als bei der Nintendo Switch.

Dabei ist das Steam Deck als Ersatz für eine Switch denkbar, auch wenn das rechtlich eine heikle Angelegenheit ist: Mit einem PC lassen sich per Emulation (Retro-)Spiele zocken, darunter Nintendo-Titel für SNES, Game Boy oder gar Switch. Nintendo selbst ist sich dieser Problematik bewusst, was daran zu erkennen ist, dass das Unternehmen seit dem Verkaufsstart von Steam Deck Videos von Youtube entfernen ließ, die erklärten, wie Emulation auf dem Handheld funktioniert. Auch gegen Betreiber von ROM-Seiten, auf denen Spiele als Download angeboten werden, geht Nintendo unerbittlich vor. Somit stellt Steam Deck in seinen ersten Wochen auf dem Handheld-Markt eher eine exzentrische Spielerei dar, die für alle mit Interesse für neue, ungewöhnliche Hardware spannend, aber vom Komfort einer klassischen Konsole weit entfernt ist – die Features eines PCs sollten nicht Kaufgrund sein, dafür funktionieren diese Aspekte (noch) zu schlecht.

Steam Deck ist seit Februar 2022 in Deutschland erhältlich. Bestellen könnt ihr ein Gerät nur über Reservierung, die ihr per Steam tätigen müsst. Vorbestellungen werden gerade abgearbeitet, momentan sind das Käufer, die im Sommer 2021 Steam Deck vorbestellt haben. Wenn ihr aktuell über Steam (ihr benötigt einen Account) ein Steam Deck ordert, soll es im Oktober 2022 zugestellt werden. Valve selbst hat die Produktionskapazitäten laut eigener Aussage wegen der hohen Nachfrage nach oben geschraubt, und der Handheld soll in der nächsten Zeit auch in anderen Regionen der Welt an den Start gehen, etwa in Japan.

Matthias Dammes & Katharina Pache

Unter dem Stick findet ihr das Track Pad, mit dem ihr den Mauszeiger steuert.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich werde nicht dafür bezahlen, Beta-Tester zu sein.

Ich muss ein wenig ausholen: Vor Jahren habe ich mir ein Grafik-Tablet gekauft, das auch als Android-Tablet funktioniert. Das war teuer, aber die Aussicht für mich verlockend: Ich kann es am Rechner anschließen und wie jedes normale Grafik-Tablet benutzen, oder es unterwegs als Laptop- oder Smartphone-Ersatz verwenden. Meine erste Generation allerdings wurde von vielen Kinderkrankheiten und Problemen gequält. Apps aus dem Android-Store liefen teilweise nicht, das Betriebssystem war zwar eigens für das Tablet ausgelegt, aber trotzdem nicht so komfortabel, wie es sein sollte, die Akkulaufzeit eine Katastrophe und es wurde bei voller Auslastung unangenehm heiß. Nach einer Weile (und Ablauf der Garantie) ging der Ladekabel-Anschluss über den Jordan, sodass es sich mit dem portablen Betrieb erledigt hatte. Die Reparaturkosten standen nicht im Verhältnis, nachdem ich schon so viel Kohle hingelegt hatte. Die Verarbeitung war schlampig und im Netz munkelt man von einer Ausfallquote von 100%. Das zeigte sich aber erst nach Monaten. Einige mutige Leute zückten den Lötkolben, ich schrieb meine Investition als Lehrgeld ab. Beim Steam Deck sehe ich nun eine ähnliche Situation. Ja, es gibt viele Spiele im Steam-Store, aber niemand kann garantieren, dass ich ein komfortables Erlebnis habe. Theoretisch lässt sich der Handheld auch als Rechner nutzen, aber ohne zugeschnittene und vor allem ordentlich getestete Programmlösungen bringt mir das erst mal wenig. Als gebranntes Kind möchte ich nie mehr zu den Early Adoptern gehören und auf die Gefahr hin, wie ein Schwarzmaler zu klingen, warne ich vor folgendem Szenario, das auch beim Steam Deck eintreten könnte: Mein Grafik-Tablet-Hybrid kam wenig später in einer überarbeiteten Version auf den Markt, bei der die modelltypische Schwachstelle des Kabelanschlusses überarbeitet worden war, ich stand mit meinem defekten Teil dumm da. Wegen des stolzen Preises kauften auch das neue Modell zu wenig Kunden, das Interesse, an der Verbesserung und Optimierung der Geräte zu arbeiten, schwand beim Hersteller innerhalb kurzer Zeit. Heute gibt es die Modellreihe nicht mehr und damit natürlich auch keine Unterstützung von Programmierern und vom Hersteller. Auf dem Papier klingt das Steam Deck toll, ich kann es mir theoretisch als perfekte Ergänzung für die Switch vorstellen. Mobiler Zugriff auf die Bibliothek von Steam? Immer her damit! Zumal Microsoft und Sony viele große Titel ebenfalls auf PC verfügbar machen, etwa God of War oder Horizon. Aber wenn es so einfach wäre, einen Handheld-PC zu bauen, wäre das schon früher passiert – ich ziehe jederzeit einen Laptop vor, zumal ich eher kleine Hände habe.

DER NIEDERGANG KONAMIS

WARUM TUT IHR DEN SPIELERN DAS AN?

Wir stellen uns die Frage, warum Konami zum „Serienkiller“ wurde und ob die Entwickler vielleicht das Ruder in Richtung großer Produktionen noch einmal herumreißen können.

Contra, Castlevania Silent Hill, Metal Gear Solid, Pro Evolution Soccer: Konami ist für einige der bekanntesten und beliebtesten Gaming-Franchises der Geschichte verantwortlich. Vom einstigen Ruhm ist jedoch inzwischen nicht mehr viel übrig. Nach Fehlschlägen wie Metal Gear Survive und eFootball 2022 sowie dem Zerwürfnis mit Entwicklerlegende Hideo Kojima haben sich viele Fans vom japanischen Traditionsunternehmen abgewandt. Konami fuhr etliche ehemals erfolgreiche Franchises in den vergangenen Jahren vor die Wand. Dabei sah die Vergangenheit so rosig aus. In diesem Artikel sprechen wir über die großen Konami-Marken, ihren Aufstieg und über das, was zuletzt daraus gemacht wurde. Das japanische Unternehmen existiert seit 1969 – damals noch als Reparatur- und Verleihservice für Musikautomaten. 1978 folgte der Strategiewechsel: Konami entwickelte künftig Videospielautomaten. Als Hersteller von Titeln wie Scramble, Frogger, Track & Field, Gradius und Contra erreichte die „kleine Welle“, so die wörtliche Übersetzung des Firmennamens, Weltruhm. Später erkannten die Japaner die Zeichen der Zeit und unterstützten rechtzeitig Heimkonsolen wie etwa das Nintendo Entertainment System. Weitere Marken wie Castlevania, Contra oder Metal Gear wurden etabliert.

Der Aufschwung zum Spiele-Giganten

Der nächste größte Sprung gelang zweifellos Ende der 90er: Konami prägte die erste Playstation-Generation und befeuerte

obendrein die Entwicklung von Rhythmus-Spielen wie Dance Dance Revolution. Für den Playstation-Erfolg waren zwei Titel mitentscheidend: Das 1998 unter der Leitung von Hideo Kojima erschienene Metal Gear Solid ist bis heute ein Meilenstein für das Stealth-Genre und virtuelles Storytelling. Das 1999 veröffentlichte Silent Hill gilt gemeinsam mit Resident Evil als Wegbereiter des Survival Horrors. Darüber hinaus machte sich Konami im Sportspielbereich einen Namen: Das 2001 für Playstation 1 und PlayStation 2 veröffentlichte Pro Evolution Soccer nahm den zwei Jahrzehnte währenden Zweikampf mit EA Sports' FIFA auf. Trotz Lizenzproblemen und biederer Präsentation erwuchs die Serie zum Publikumsliebling unter Fußballpuristen. Was an dieser Stelle deutlich gemacht werden soll: Konami besitzt einen wahren Fundus großer und erfolgreicher Marken. Und fast jede davon prägte ihr jeweiliges Genre auf ihre eigene Art und Weise. Natürlich gab es über die Jahre Schwankungen bezüglich der Qualität und der Ausrichtung; speziell Silent Hill fand aufgrund des zunehmenden Fokus auf Action in späteren Jahren nie zu alter Stärke zurück. Dennoch hatte Konami bei vielen Spielerinnen und Spielern lange einen Stein im Brett. Schließlich untermauerte der Hersteller dieses Vertrauen auch immer wieder mit Erfolgen: Castlevania: Lords of Shadow von 2010 beispielsweise drückte dem klassischen 2D-Klassiker als vollumfängliches 3D-Actionspiel einen neuen Stempel auf. Die von Mercurysteam entwickelte Neuinterpretation des Klassikers heimste sehr gute Kritiken ein und erhielt 2014 sogar eine Fortsetzung. Seitdem aber ruht Castlevania: Lords of Shadow irgendwo in den Archiven wie Dracula in seinem Sarg. Stattdessen präsentierte Konami auf der Ga-

„Wiederbelebungen" alter und nach wie vor beliebter Marken in Form von unterdurchschnittlichen Spielen wie Contra: Rogue Corps sind eine Beleidigung gegenüber der einstigen Anhängerschaft.

Sogar die einst heilige Kuh Pro Evolution Soccer wurde geschlachtet für einen freudlosen, hässlichen Free2Play-Abklatsch mit dem Titel eFootball.

mescom 2014 die Horror-Demo P.T. als kostenlosen Download. Das PlayStation-4-Spiel war ein Teaser auf das in Zusammenarbeit mit Filmemacher Guillermo Del Toro geplante Reboot der Silent-Hill-Serie. P.T. erzeugte eine Welle der Euphorie. Für viele Fans war ein von Hideo Kojima entwickeltes Silent Hill ein wahr gewordener Traum!

Der Bruch mit Kojima

Auf diese Aufbruchsstimmung folgte aber der jähe Absturz: Ende März 2015 verschwanden der Name und das Gesicht Hideo Kojimas Schritt für Schritt aus allen Konami-Assets – wie etwa den Ankündigungsbildern auf der offiziellen Website von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Noch begründete Konami dies mit Umstrukturierungen. In dieser Zeit kündigte die Unternehmensspitze ebenfalls an, zukünftig stärker in den Mobile-Markt investieren zu wollen. Erste Gerüchte deuteten aber auf die Trennung von Kojima hin. Im April 2015 verschwand P.T. aus dem PSN Store; das Projekt Silent Hills wurde offiziell eingestellt. Anfang November sickerte durch, dass Kojima Productions geschlossen wurde. Im Dezember erfolgte schließlich die offizielle Trennung von Kojima. Die Community zeigte sich erbost über den Umgang mit dem Metal-Gear-Erfinder. Schlimmer noch: Mit Silent Hill und Metal Gear Solid waren gleich zwei der größten und populärsten Konami-Marken von dieser Schlammschlacht betroffen. Hideo Kojima war indes nicht der einzige prominente Name, der Konami in diesem Zeitraum verließ. Bereits 2014 verabschiedete sich Dave Cox nach 17 Jahren Unternehmenszugehörigkeit. Cox arbeitete etwa als Producer an Castlevania: Lords of Shadow, aber auch an Pro Evolution Soccer und Metal Gear Solid mit. Im September 2015 sagte mit Julien Merceron der Director der Fox-Engine „Goodbye, Konami“. Zur gleichen Zeit leakten auch Meldungen über schlechte Arbeitsbedingungen bei Konami und trugen zusehends zum schlechten Image des Unternehmens bei. Kaum hatte sich der Staub um das Zerwürfnis mit Hideo Kojima und damit das vorläufige Ende von Silent Hill gelegt, setzte es den nächsten Nackenschlag für die Community: Die Rede ist von Metal Gear Survive – angekündigt im Jahr 2016 und veröffentlicht 2018. Das notdürftig ins Metal-Gear-Universum hineingeprügelte Survival-Abenteuer wirkte wie ein bemühter Versuch, aus Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain noch die letzten Gewinne herauszupressen. Als Survival-Spiel selbst war Metal Gear Survive Mittelmaß, als Serien-Spin-off ein Schlag ins Gesicht. Wie schrieb Kollegin Katha so schön in ihrem Test-Meinungskasten: „Ich wünschte, Metal Gear Solid wäre ein würdevoller Tod vergönnt gewesen.“ Der nächste Schlag folgte 2019 mit Contra: Rogue Corps: Die Neuinterpretation des 2D-Sidescrollers als Twin-Stick-Shooter scheiterte mit Pauken und Trompeten. Dank veralteter Technik, zweifelhaftem Design und schwachem Gameplay ist Contra: Rogue Corps der nächste Flop im Konami-Ensemble. Die Liste der zweifelhaften Entscheidungen geht weiter: Habt ihr kürzlich mal probiert, Pro Evolution Soccer im PSN Store zu suchen? Das Ergebnis: NICHTS! Der Titel Pro Evolution Soccer taucht schlicht nicht mehr auf. Stattdessen grätscht „eFootball“ als Free2Play-Spiel in die Serientradition hinein. Doch zum Start war eFootball 2022 derart kaputt und unfertig, dass es auf Steam schnell zum am „schlechtesten bewerteten Spiel“ überhaupt avancierte. Die User-Kommentare bei Steam sind vernichtend: „Der beste Moment des Spiels war, als ich es wieder

„Ein freudloser Überlebenskampf“ urteilten wir einst über Metal Gear Survive. Das passt ja zu dem, was Konami mit den hauseigenen Marken macht!

Man kann argumentieren, dass Silent Hill schon nach der Ursprungstrilogie zu Grabe getragen wurde. Spätestens, als Silent Hills gecancelt wurde, war die Reihe definitiv hinüber.

deinstallierte.“ Oder: „Ich habe die schlechten Bewertungen gehört und wollte es selbst ausprobieren. Es ist schlimmer, als ich es mir vorgestellt hatte.“ Die Community lief Sturm, Konami versprach Besserung – allerdings in kleinen Schritten. Das ursprünglich für November 2021 geplante große Update auf die Version 1.0.0 hat Konami aufs Frühjahr 2022 verschoben. Bis dahin sollen Patches über den Schmerz hinwegtrösten. Ob sich eFootball 2022 von einem der katastrophalsten Starts der Games-Geschichte erholen kann, bleibt mehr als zweifelhaft.

Was geschieht mit den einstmals großen Marken?

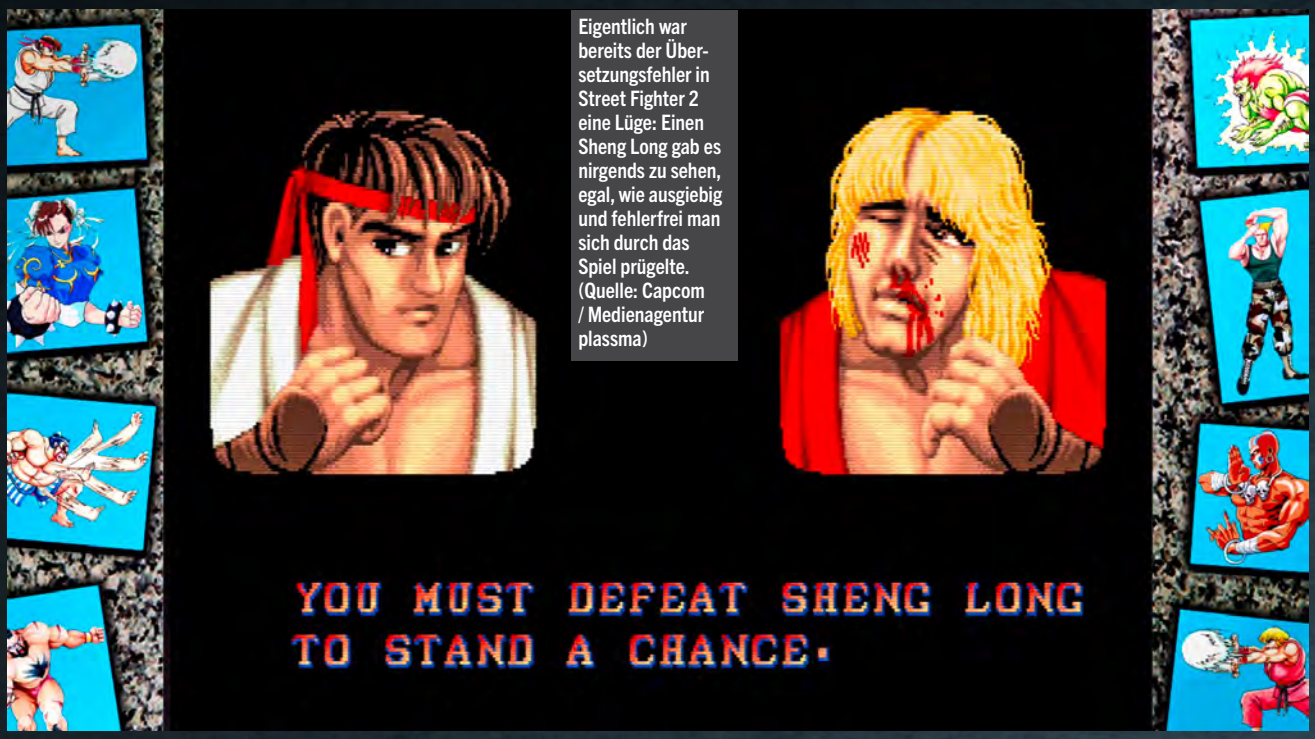
Konami kündigte Anfang 2021 eine Umstrukturierung der Entwicklungsabteilungen an und stellte sich intern neu auf. Infolgedessen mehrten sich Gerüchte, dass man offener sei, bekannte Franchises auch extern entwickeln zu lassen. Und so verdichten sich die Anzeichen, dass wichtige Marken wie Silent Hill, Castlevania und Metal Gear Solid in absehbarer Zeit wiederbelebt werden könnten. Castlevania fand zuletzt mit dem durchwachsenen Grimoire of Souls und einer Neuauflage von Symphony of the Night im Mobile-Sektor eine neue Heimat. Silent Hill und Metal Gear Solid spielten bislang aber keine Rolle. Pro Evolution Soccer gehört indes der Vergangenheit an und wurde radikal durch eFootball ersetzt. Ein Revival scheint hier ohne jede Frage mehr als unwahrscheinlich.

Wird Konami wieder im Triple-A-Markt Fuß fassen?

Eine klare Antwort auf diese Frage ist schwierig. Schließlich setzten die Japaner zuletzt alle großen Gaming-Projekte in den Sand, und auch die Kojima-Affaire hängt dem Unternehmen bis heute nach. Sollten die möglichen Revivals von Metal Gear Solid und Co. erneut floppen, dürfte Konami diesen Bereich endgültig begraben und sich künftig ausschließlich auf Mobile, E-Sport und vor allem seine Pachinko-Automaten konzentrieren. Konamis Triple-A-Zukunft steht und fällt mit den Entscheidungen der kommenden Monate und Jahre. Nach der jüngsten Historie darf man aber skeptisch sein, ob Konami die Rückkehr an die Spitze der Spielehersteller noch einmal gelingen kann.

Olaf Bleich & Maria Beyer-Fistrich

Früher war Konami in erster Linie für herausragende Spielerlebnisse bekannt. Super Castlevania etwa ist ein absoluter Klassiker!



Eigentlich war bereits der Übersetzungsfehler in Street Fighter 2 eine Lüge: Einen Sheng Long gab es nirgends zu sehen, egal, wie ausgiebig und fehlerfrei man sich durch das Spiel prügelte. (Quelle: Capcom / Medienagentur plassma)

DIE LÜGEN DER SPIELEBRANCHE

APRILSCHERZE, GESCHÖNTE BILDER UND JEDE MENGE LEERE VERSPRECHUNGEN

„The cake is a lie“: Mit diesem inzwischen sehr bekannten Gag eroberte der Puzzle-Klassiker Portal im Jahr 2007 das Herz der Spielerinnen und Spieler. Doch eigentlich sind Lügen in der Gamesbranche selten amüsant – vor allem, wenn dahinter böse Absichten der Hersteller stecken. Und im schlimmsten Fall können sie sogar Schaden anrichten.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Niemand zweifelt an, wie großartig Computer- und Videospiele sein können. Egal, ob wir Dutzende Kämpfe überstehen, knackige Rätsel lösen oder einfach nur von A nach B spazieren: Sie entführen uns aus unserem tristen Alltag, machen uns zum Helden und verstärken unsere Lebensfreude.

Doch leider gibt es auch die eine oder andere Schattenseite, besonders wenn es um große Publisher wie Activision Blizzard oder Electronic Arts geht. Bei vielen Spielerinnen und Spielern wächst angesichts moralisch zweifelhafter Praktiken der Hersteller immer mehr der Groll. Und dazu gehören natürlich auch knallharte Lügen, die dem Publikum immer wieder aufgetischt werden.

April, April!

Wir beginnen unseren Report mit ein paar leichten Lügen, die oftmals nur kurzfristig für Verwirrung sorgen oder bewusst als Spaß gedacht sind. Dazu zählen allen voran die berühmt-berüchtigten Aprilscherze, die vornehmlich auf das Kerbholz von uns Spielejournalisten gehen. In der Regel werden sie schnell als solche enttarnt, insbesondere, wenn zum hundertsten Mal ein Half-Life 3 angekündigt wird. Doch manchmal erscheint eine Geschichte erschreckend glaubwürdig, sodass sie langfristig als Gerücht durch die Szene geistert. Der mit Abstand spektakulärste Fall geht auf die Kappe des US-Spielemagazins Electronic Gaming Monthly (kurz EGM), das in seiner April-Ausgabe 1992 über den mysteriösen Geheimcharakter Sheng Long im Prügelspiel Street Fighter 2 berichtete. Genau genommen griff die Redaktion einen Satz des Arcade-Automaten auf, der ab und an vom siegreichen Ryu zitiert wurde: „You must defeat Sheng Long to stand a chance.“ Dabei handelte es sich um einen Übersetzungsfehler, der das Wort „Shoryuken“ versehentlich zum besagten Sheng Long machte. Das wiederum wusste zum damaligen Zeitpunkt kaum jemand, und mangels Internet konnte auch niemand auf die Schnelle den Ursprung des Satzes googeln. Die EGM machte sich dies zunutze und erfand einfach einen Bonusgegner, dem man nur unter besonders schwierigen Bedingungen entgegentreten konnte: Der Spieler durfte keinen einzigen Treffer kassieren, bis er den finalen Kampf gegen M. Bison erreichte. Dort sollte er zehn weitere Runden ausharren, in denen man jeweils das Zeitlimit von 99 Sekunden abwarten musste und sowohl der Spieler als auch sein Gegner keinen Schaden abbekommen durfte.

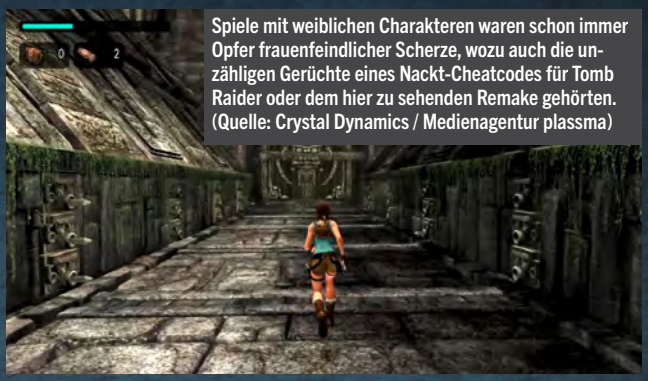
So irre das auch klingen mag: Der Aprilscherz war erfolgreicher, als die Autoren der EGM es zu träumen gewagt hatte. Magazine aus der ganzen Welt griffen ihn auf, nahmen ihn für bare Münze und druckten all die genannten Voraussetzungen in Form eines seriösen Cheatcodes ab, weshalb es tatsächlich Spieler gab, die sich an dem Wahnsinn versuchten! Und plötzlich wurde aus einer scherzhaften Lüge eine ernst zu nehmende Legende.

Andere Scherze dieser Art gehören in die Kategorie männlich-pubertäres Wunschdenken, wie beispielsweise die Gerüchteküche rund um Nacktheits-Codes weiblicher Spielfiguren. Besonders schlimm erwischte es Lara Croft aus Tomb Raider, die Opfer gleich mehrerer solcher Aprilscherze war. Das Gerede rund um einen „Nude Cheat" hielt sich derart hartnäckig, dass der britische Entwickler Core Design in der ersten Fortsetzung von 1997 tatsächlich eine geheime Tastenkombination einbaute. Wer diese jedoch ausprobierte, der bekam keine nackte Haut zu sehen, stattdessen wurde die Polygondame buchstäblich in die Luft gesprengt!

Eine Vorspiegelung falscher Screenshots

Die nächste Kategorie der Lügen grassierte vornehmlich in den 1980er-Jahren, wozu wir etwas weiter ausholen müssen. Zum damaligen Zeitpunkt gab es viel mehr Computersysteme und Konsolen als heute. Des Weiteren waren die technischen Unterschiede wesentlich prägnanter: So konnte ein C64-Spiel allein aufgrund der niedrigeren Auflösung und der Beschränkung auf 16 Farben nie und nimmer so gut aussehen wie die Top-Hits für den Commodore Amiga.

Viele Spiele wurden parallel auf mehreren Systemen veröffentlicht, teilweise mit enormen Qualitätsunterschieden. Das hinderte jedoch so manche PR-Abteilung nicht daran, für sämtliche Versionen die gleiche Packungsrückseite zu verwenden und als Bildmaterial die jeweils beste Umsetzung zu präsentieren. Das wiederum hat sicherlich den einen oder anderen Kunden getäuscht, weil er sich beim Anblick der hübschen Bildchen dachte: „So wird das auch auf meinem Computer aussehen!"



Spiele mit weiblichen Charakteren waren schon immer Opfer frauenfeindlicher Scherze, wozu auch die unzähligen Gerüchte eines Nackt-Cheatcodes für Tomb Raider oder dem hier zu sehenden Remake gehörten. (Quelle: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma)

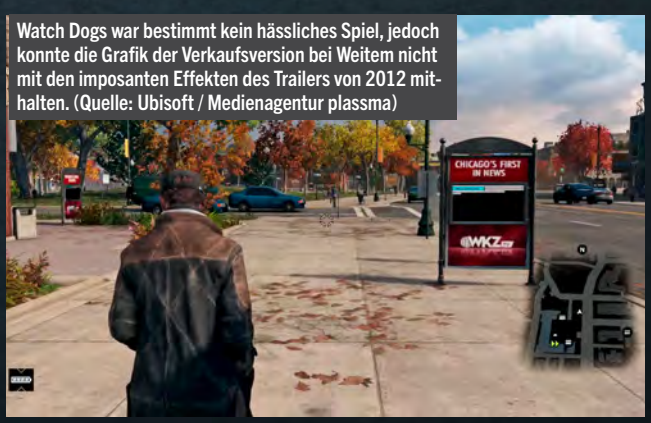
Immerhin wurde es im Laufe der 1980er mehr und mehr zur Praxis, dass neben den abgelichteten Screenshots der Name des zugehörigen Computers stand. Aber auch das konnte mitunter für Verwirrung sorgen, wie das Shoot'em-Up Katakis (1988, auch bekannt als Denaris) bewies: Auf der Packung war sowohl die C64- als auch die Amiga-Fassung zu sehen und es wurde nicht klar gesagt, welches Bild zu welcher Version gehörte.

Das Problem mit den Screenshots löste sich erst gegen Ende der 90er-Jahre mehr oder weniger in Luft auf, weil sich die konkurrierenden Konsolen in Sachen Leistung immer mehr ähnelten und der klassische Heimcomputer ausstarb. Dafür setzten die Publisher an anderer Stelle mit ihren mutmaßlichen Täuschungsmanövern an und köderten ihre Käufer mit geschöntem Videomaterial, das auf Gaming-Messen wie der E3- oder der Gamescom vorgestellt wurde. Diesbezüglich gab es bislang drei besonders exemplarische Beispiele, die vielen Spielern in schlechter Erinnerung geblieben sind: 2012 zeigte Ubisoft erstmals Ausschnitte aus ihrer Open-World-Hacking-Simulation Watch Dogs (2014). Der Hersteller erntete viel Lob für die detaillierte Grafik der Straßen, der Häuser und der stürmischen Wetterverhältnisse. Leider konnte das finale Spiel nicht die Versprechungen halten und wirkte deutlich gewöhnlicher, als es das E3-Video suggerierte. Es fehlten zahlreiche Effekte, weshalb die Grafik bei Weitem nicht so plastisch wie in den Trailern aussah.

Sony war anno 2005 noch eine ganze Ecke frecher und erstellte passend zur E3 einen herausragenden Trailer zum brandneuen Ego-Shooter Killzone 2, der in puncto Action und Dramatik seinesgleichen suchte. Allerdings war vier Jahre später von dem Zauber kaum noch etwas übrig.

Kein Wunder: Der Trailer war komplett vorgerendert und wie ein Spielfilm geschnitten. Dies sorgte für einen Riesenaufschrei in der Community, weshalb die Hersteller heute meist zwei Arten von Trailern veröffentlichen: einen wie den eben beschriebenen, der ein cineastisches Flair ausstrahlen soll, und einen so-

Auf der Packungsrückseite von The Secret of Monkey Island (1990) wurde unmissverständlich angegeben, welches Bild von welcher Version stammte. Trotzdem gab es auch hier eine kleine Lüge zu beklagen: Die Nahaufnahme des Hundes unten links hatte es nicht ins fertige Spiel geschafft. (Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)



Watch Dogs war bestimmt kein hässliches Spiel, jedoch konnte die Grafik der Verkaufsversion bei Weitem nicht mit den imposanten Effekten des Trailers von 2012 mithalten. (Quelle: Ubisoft / Medienagentur plassma)

genannten „Gameplay“-Trailer, in dem explizit authentische Ingame-Szenen gezeigt werden. Wie extrem solch ein „Backlash“ werden kann, sobald sich die Spieler aufgrund der halbgaren Versprechungen eines Entwicklers getäuscht fühlen, zeigte Aliens: Colonial Marines (2013). Auch hierzu wurden im Vorfeld vielversprechende Bilder und massenweise Videomaterial gezeigt, von deren Grafikpracht im finalen Spiel wenig übrigblieb und sogar angekündigte Abschnitte nirgends auffindbar waren.

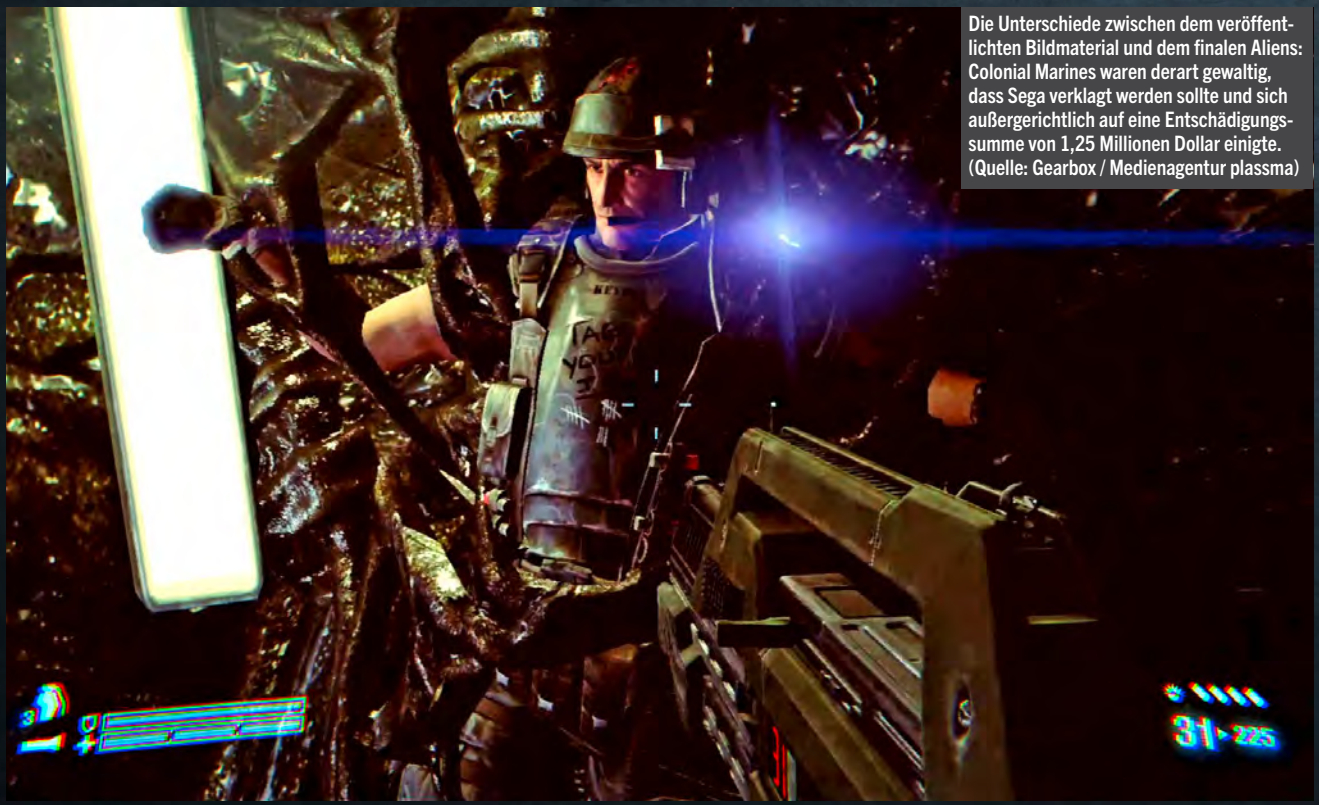
Im Gegenzug blieb es diesmal jedoch nicht bei einem kollektiven Aufschrei: Publisher Sega und US-Entwickler Gearbox mussten sich allen Ernstes gegen eine Sammelklage von über 135.000 Erstkäufern des Spiels verteidigen, die sich betrogen sahen. Während Gearbox jegliche Schuld von sich wies, biss Sega in den sauren Apfel und konnte die Klage dank einer außergerichtlichen Einigung abwenden. Der Publisher musste demnach 1,25 Millionen Dollar Entschädigung zahlen – gleichwohl ein ganzer Batzen davon für die Anwaltskosten draufging und der einzelne Käufer am Ende gerade mal fünf Dollar erhielt.

Der berüchtigte E3-Trailer von Killzone 2 sorgte anno 2005 noch für große Begeisterung. Allerdings sah er dramatisch besser aus als das fertige Spiel – obwohl dieses erst dreieinhalb Jahre später erschienen ist! (Quelle: Sony / Gamespress)

Der falsche Sohn

Manchmal erzwingen Unternehmen einen Hype rund um ein neues Spiel, indem sie einen altbekannten Namen aus der Schublade kramen und den Fans vollmundig eine Fortsetzung versprechen. Dies ist umso problematischer, wenn das finale Werk wenig mit dem Original gemeinsam hat. Und kaum ein anderer Publisher ist in dieser Hinsicht so oft unangenehm aufgefallen wie Electronic Arts.

Vielleicht kann sich jemand an den plumpen Versuch erinnern, mit GoldenEye: Rogue Agent (2004) ein Quasi-Sequel zum Nintendo-64-exklusiven Shooter-Hit zu vermarkten? Am Ende hatte das Spiel abseits des Genres nichts mit dem Original gemeinsam, langweilte aufgrund seines generischen Leveldesigns und litt zudem unter einer absurden Geschichte, die radikal vom Kanon der James-Bond-Filme abwich. Ein ganz anderes sowie älteres Beispiel wäre Ultima 8: Pagan (1994): Zuvor galt Richard Garriotts legendäre Rollenspiel-Saga zu den komplexesten ihrer Art und lebte vor allem von einer immer detaillierter werdenden Spielwelt, in der man praktisch jeden sichtbaren Gegenstand untersuchen, anfassen oder gar mitnehmen durfte. Doch mit dem achten Teil vollführte Entwickler Origin eine brutale Kehrtwende, die vielen Fans der Serie



Die Unterschiede zwischen dem veröffentlichten Bildmaterial und dem finalen Aliens: Colonial Marines waren derart gewaltig, dass Sega verklagt werden sollte und sich außergerichtlich auf eine Entschädigungssumme von 1,25 Millionen Dollar einigte. (Quelle: Gearbox / Medienagentur plassma)

sauer aufstieß. Die vormals taktischen Kämpfe verkamen endgültig zu einer wilden Klickorgie. Es gab keine aus mehreren Spielfiguren bestehende Party, sondern nur noch den Avatar als einsamen Helden. Erstmals spielte die Handlung nicht im vertrauten Britannia und stattdessen in der düsteren Welt von Pagan. Abschließend brachten die vielen Jump'n'Run-Passagen dem Spiel den gehässigen Namen „Super Avatar Bros." ein.

Für sich gesehen war Pagan trotz aller Fehler ein durchaus gutes Spiel mit interessanten Ansätzen und einer fabelhaften Präsentation. Es toppte sogar die Verkaufszahlen der Vorgänger, demzufolge die Rechnung von Publisher Electronic Arts aufging: nämlich mithilfe einer Neuausrichtung der Serie frische Käuferschichten zu ködern. Allerdings fühlten sich die alten Fans regelrecht verraten und eben belogen, weil Pagan kaum noch etwas mit den geliebten Vorgängern gemeinsam hatte.

Nichts ist umsonst im Leben

Electronic Arts ist darüber hinaus ein trauriges Sinnbild für viele Probleme geworden, die aktuell in der Spielebranche grassieren. So hat EA mit Ultima Forever: Quest for the Avatar (2013) oder der lieblosen Neuauflage von Dungeon Keeper (2014) die schlimmsten Befürchtungen aller Kritiker bestätigt, welchen Schaden ein Free2Play-Spiel anrichten kann: Nämlich, dass man unterm Strich deutlich mehr Geld als in einen gewöhnlichen Vollpreistitel investieren muss, um es gescheit spielen zu können. Überhaupt könnte man bereits die Bezeichnung Free-2Play als eine Lüge bezeichnen, schlicht, weil das Wortkonstrukt irreführend ist. Es suggeriert dem Kunden, er müsse kein Geld zahlen. Doch in Wahrheit steckt dahinter ein knallhart kalkuliertes Geschäftsmodell, welches das Suchtverhalten der Spieler ausnutzen kann und sie unterschwellig zum Kauf virtueller Währungen überredet.

Das ist besonders gefährlich, sobald die Investition echte Spielvorteile einbringt. Spätestens dann redet der Zyniker auch nicht mehr von Free2Play, sondern von Pay2Win – was eine viel ehrlichere Bezeichnung wäre, die sich dummerweise nicht so gut vermarkten lässt.

Vom Stardesigner zum notorischen Lügner

Dungeon Keeper ist das perfekte Stichwort für einen Mann, um den wir in diesem Artikel nicht herumkommen: Peter Molyneux. Der gebürtige Engländer wurde zu Beginn seiner Karriere als überaus kreativer Kopf gefeiert, der vom göttlichen Populous (1989), über das Action-Strategiespiel Syndicate (1993) bis hin zur Aufbausimulation Theme Park (1994) für reihenweise originelle Hits stand.

Sein Ruf begann bereits leise zu bröckeln, als er seine Spieleschmiede Bullfrog verließ und mit Lionhead Studios ein neues Zuhause gründete. Dessen Einstandswerk Black & White (2001), eine Mixtur aus Aufbaustrategie und Kreaturensimulation, erntete zunächst viel Lob und gar einige prestigeträchtige Nominierungen als Game of the Year 2001.

Viele N64-Fans sehnten sehnlichst eine Fortsetzung des hervorragenden GoldenEye herbei. Doch keiner konnte ahnen, welch langweiligen Blender Electronic Arts mit Rogue Agent produzieren ließ. (Quelle: Electronic Arts / Medienagentur plassma)

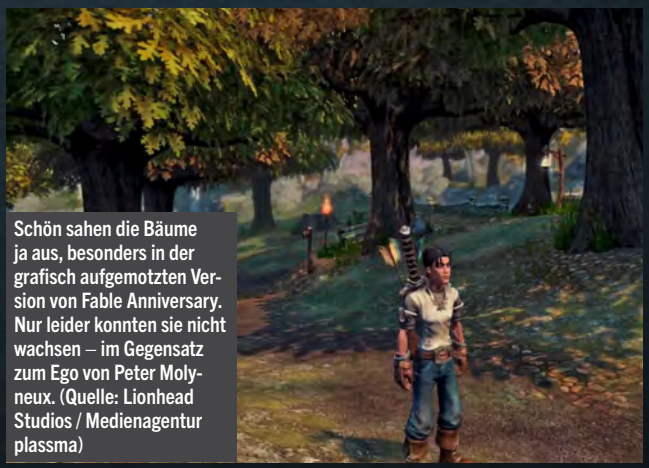
Doch bereits ein paar Jahre später mehrten sich die Stimmen, dass Black & White in vielerlei Hinsicht ein Blender gewesen sei. Die Kollegen der mittlerweile eingestellten Webseite Gamespy.com kürten es nachträglich zum „am meist überbewerteten Spiel" und kritisierten ihre eigene Berichterstattung, weil sie selbst den Hype mit der Veröffentlichung zahlreicher Entwicklertagebücher geschürt hatten. Man habe das Spiel aufgrund seiner Ambitionen und der Hoffnung, etwas wirklich Großartiges zu erleben, schlichtweg zu hoch bewertet. Doch das finale Produkt sei alles andere als ausgereift, stecke voller Fehler und wäre im Kern sehr oberflächlich. Stellt sich die Frage: Hat Peter Molyneux einfach nur den Mund zu voll genommen und die positive Berichterstattung im Vorfeld aufgrund seiner Versprechungen erreicht? Oder hat er sich ein Stück weit selbst belogen?

Fakt ist, dass er sich mit jedem weiteren Projekt immer unbeliebter machte. Für das märchenhafte Action-Rollenspiel Fable (2004) etwa versprach er beispielsweise Bäume, die im Laufe des Abenteuers wachsen würden – wovon im Endeffekt natürlich nichts zu sehen war.

Leere Versprechungen

Sein nächster Fauxpas hing eng mit der Ankündigung von Project Natal zusammen, einem Hardware-Zusatz für die Xbox 360. Dieser wurde erstmals auf der E3 2009 präsentiert und ein Jahr später unter dem Namen Kinect verkauft. Im Zuge der Vorführung stellte Microsoft mehrere Spiele vor, die das Potenzial der einge-

Die Tablet-Fortsetzung zum Kultspiel Dungeon Keeper hatte nichts mit dem Original gemeinsam und zählt bis heute zu den frechsten Pay2Win-Beispielen. (Quelle: Electronic Arts / Mobygames)


Schön sahen die Bäume ja aus, besonders in der grafisch aufgemotzten Version von Fable Anniversary. Nur leider konnten sie nicht wachsen – im Gegensatz zum Ego von Peter Molyneux. (Quelle: Lionhead Studios / Medienagentur plassma)

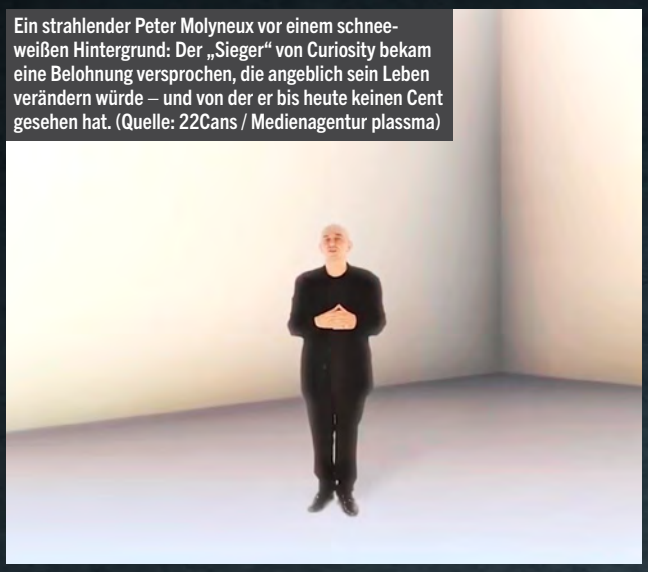
bauten Kamera und des Mikrofons demonstrierten. Und das mit Abstand coolste Programm war Milo von den Lionhead Studios.

Der zugehörige Trailer zeigte eine Frau, die über einen Flachbildschirm mit einem virtuellen Jungen kommunizierte. Dieser blickte stets in ihre Richtung und reagierte erstaunlich akkurat auf ihre Worte. Es sah so aus, als ob die beiden eine ernst zu nehmende, reale Konversation führen würden.

Gegen Ende „malte“ die Frau ein Bild und hielt es über den Fernsehrand, woraufhin Milo danach griff und es in den Händen hielt. Laut Peter Molyneux wäre Project Natal beziehungsweise Kinect derart mächtig, dass es die Zeichnung lesen und eine virtuelle Figur wie eben Milo darauf reagieren könne. Wer sich allerdings den Trailer genauer anschaute, der stellte ernüchternd fest: Die Frau hatte gar kein Bild gemalt und einfach ein leeres Blatt über den Fernseher gehalten …

Im Nachhinein muss man davon ausgehen, dass ein Großteil oder gar alles an Milos Reaktionen aufgezeichnet war und die Frau die Konversation wie eine Schauspielerin einstudierte. Dies mutete besonders zynisch an, weil Molyneux höchstpersönlich im gleichen Trailer sagt: „This wasn't acted!“. Frei übersetzt: Das war nicht geschauspielert.

Heute wundert es kaum jemanden, dass Milo niemals veröffentlicht wurde. Bereits 2010 später gab es widersprüchliche



Ein strahlender Peter Molyneux vor einem schneeweißen Hintergrund: Der „Sieger“ von Curiosity bekam eine Belohnung versprochen, die angeblich sein Leben verändern würde – und von der er bis heute keinen Cent gesehen hat. (Quelle: 22Cans / Medienagentur plassma)

Aussagen, ob hinter der Demonstration überhaupt jemals ein ernsthaft gemeintes Spiel gesteckt habe – so wie Molyneux stets behauptete.

All das toppte nur noch das katastrophale Godus (2014), mit dem sich Peter Molyneux seinen einst guten Ruf endgültig ruinierte. Das Debakel begann erneut mit der Gründung eines frischen Studios namens 22Cans und dem Tablet-Spiel Curiosity – What's Inside the Cube? (2012). Dieses wurde von Beginn an als ein Online-Experiment bezeichnet, an dem sich im ersten Monat nach Release immerhin drei Millionen Spieler beteiligten.

Das Konzept von Curiosity war entsprechend simpel: Das Programm bestand aus einem riesigen Kubus, der wiederum aus unzähligen, kleinen Würfeln zusammengesetzt war. Die Spieler konnten diese anklicken, um sie zu entfernen. Schlussendlich sollte man bis zum inneren Kern vorstoßen und ihn aufdecken.

Nun kommt der eigentliche Clou: Sobald der erste Spieler den Kern erreiche, würde das Experiment beendet sein und Curiosity vom Netz genommen. Überdies versprach Peter Molyneux dem Sieger eine Belohnung, die sein Leben verändere.

Etwas mehr als ein halbes Jahr später war es so weit: Der Schotte Bryan Henderson hatte es tatsächlich geschafft und war als Erster zum Kern des Würfels vorgestoßen. In der Tat klang seine Belohnung durchaus nach etwas Besonderem: 22Cans tüftelte bereits an ihrem ersten, „echten“ Spiel namens Godus (2014), womit Molyneux zurück zu seinen Populous-Wurzeln zurückkehren wollte. Das Konzept sah demzufolge einen übermächtigen Gott vor, der über allen anderen Spielern stehen würde und entsprechend mehr Macht besäße. Henderson erhielt als Gewinner von Curiosity die Gelegenheit, eben jenen Gott zu verkörpern und sollte gar an den Gewinneinnahmen von Godus beteiligt werden.

Allerdings war Godus kein besonders gutes Spiel und langweilte schnell aufgrund der simplen Spielmechaniken. Hinzu kam eine katastrophale Veröffentlichungspolitik: Es erschien 2013 als Early-Access-Titel auf Steam und 2014 als Free2Play-Spiel für iOS sowie Android. Die PC-Version wurde bereits nach ein paar Jahren fallen gelassen und ein Großteil des Teams für ein anderes Spiel namens The Trail: Frontier Challenge (2017) verpflichtet.

Das Fatale hierbei: Godus wurde teilweise über eine Kickstarter-Kampagne finanziert, deren elementare Ziele Molyneux bis zum heutigen Tage nicht umgesetzt hat. Dazu gehören allen voran ein Multiplayer-Modus und Umsetzungen für das Linux-Betriebssystem. Es mehrten sich Berichte frustrierter Mitarbeiter von 22Cans, die sich ebenfalls aufgrund der ungehaltenen Versprechungen von Peter Molyneux vor den Kopf gestoßen fühlten. Und natürlich hat Bryan Henderson kein einziges Mal die Rolle dieses ominösen Übergotts verkörpern dürfen, geschweige denn irgendwelche Gewinneinnahmen zu Gesicht bekommen. Laut Molyneux sei Godus nicht erfolgreich genug gewesen.

Man kann sich streiten, welche Intentionen Peter Molyneux verfolgte: Hat er sowohl sein Team als auch die Spieler von Anfang an bewusst belogen? Oder hat er sich selbst die ganze Zeit etwas vorgemacht und versucht sich seither krampfhaft zu rechtfertigen? Letztlich ist die Antwort zweitrangig, weil im Falle von Godus am Ende alle Beteiligten Verlierer waren.

Godus ist der traurige Tiefpunkt in der Karriere von Peter Molyneux: Das Spiel war schlichtweg nicht gut und wurde viel zu schnell von den Entwicklern fallen gelassen, woraufhin sich ein Großteil der Kickstarter-Backer sowie Early-Access-Käufer verraten fühlten. (Quelle: 22Cans / Medienagentur plassma)

Hochmut kommt vor dem Fall

Der Fall Molyneux ist jedenfalls ein extremer, bei dem sich eine einzelne Persönlichkeit von ihrer Euphorie verleiten ließ und sich mehr und mehr unter einem Kartenhaus voller Lügen versteckt hat. Ein ähnliches Schicksal drohte Sean Murray, Chef von Hello Games und leitender Entwickler des Weltraumspielplatzes No Man's Sky (2016): Er versprach Spielern ein unfassbar großes Universum, das aus prozedural generierten Planeten besteht und die man allesamt bereisen sowie erforschen könne. Der erste Trailer, der 2013 im Rahmen der VGX Awards gezeigt wurde, schlug ein wie eine Bombe und schraubte die Erwartungen in schwindelerregende Höhen. Murray wurde durch den Erfolg zu einer beliebten Persönlichkeit, die gerne Interviews gab und gar von Stephen Colbert in seine Late Show eingeladen wurde.

Die Euphorie erhielt allerdings mit der Veröffentlichung im Jahr 2016 einen gewaltigen Dämpfer: Zum einen waren die ersten Kritiken eher verhalten und monierten vor allem den eher langweiligen, weil sich schnell wiederholenden Spielablauf. Zum anderen verdichteten sich die Anzeichen, dass im Vorfeld angekündigten Features schlichtweg fehlten. Besonders viel Kritik gab es für die Aussagen bezüglich der Multiplayer-Features: Murray betonte in Interviews, dass man andere Spieler online sehen könne, es aber aufgrund des gigantischen Universums unwahrscheinlich sei, dass dies jemals passiere. Man solle No Man's Sky deshalb nicht als ein klassisches Multiplayer-Game sehen, bei dem man zusammen durch den Weltraum fliegt. Stattdessen sollten Begegnungen mit anderen Spielern selten sein und etwas ganz Besonderes darstellen. Dummerweise hatte Murray nicht die Rechnung mit der Internet-Community gemacht, die seine Aussage früher auf die Probe stellte, als ihm lieb war: Bereits einen Tag (!) nach Release versuchten Spieler, sich auf demselben Planeten zu treffen – ohne Erfolg. Allein dieser Vorfall sorgte dafür, dass No Man's Sky den Spitznamen „No Man's Lie" aufgedrückt bekam.

Manchmal sind Menschen lernfähig: Nachdem Sean Murray und sein Team von Hello Games viel zu viele Versprechungen machten, mussten sie zum Release-Zeitpunkt von No Man's Sky harsche Kritik hinnehmen. Doch anstatt den Kopf in den Sand zu stecken, werkelte der Entwickler einfach weiter und vervollständigte nach und nach seine Vision. (Quelle: Hello Games / Medienagentur plassma)

Aus Fehlern lernen

Obwohl sich die Geschichten über Peter Molyneux und Sean Murray auf den ersten Blick sehr ähneln, gibt es zwei gewaltige Unterschiede. Zum einen gab Murray reumütig zu, Fehler begangen und das große Interesse an seinem Spiel unterschätzt zu haben. So habe man anfangs mit vielleicht 10.000 Spielern zum Release gerechnet, während es im Endeffekt eine halbe Million waren – was wiederum die Handhabung der Online-Anbindung immens erschwerte.

Zum anderen haben er und sein Team von Hello Games nie aufgegeben, ihre Vision von No Man's Sky zu vervollständigen. Sie haben aus ihren Fehlern gelernt und die großspurigen Interviews aufgegeben, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sprich: Sie programmierten fleißig weiter, um nach und nach die Wünsche der Spieler zu realisieren. Im Zuge dessen entstand eine viel ehrlichere Kommunikation, und bereits mit dem ersten großen Update, das für alle Käufer des Originalspiels kostenlos erhältlich war, wurden zahlreiche Mängel gekonnt ausgebügelt.

Heute gilt No Man's Sky trotz seines holprigen Starts als Erfolg und wird weiterhin mit hervorragenden Updates versorgt. Für die Switch wird eine Fassung des Weltraumspiels noch in diesem Jahr erscheinen. Es zeigt jedenfalls, wie man mit Lügen und Flunkereien umgehen sollte: Indem man sie zugibt, daraus lernt und es einfach besser macht!

Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

WENN SPIELER LÜGEN

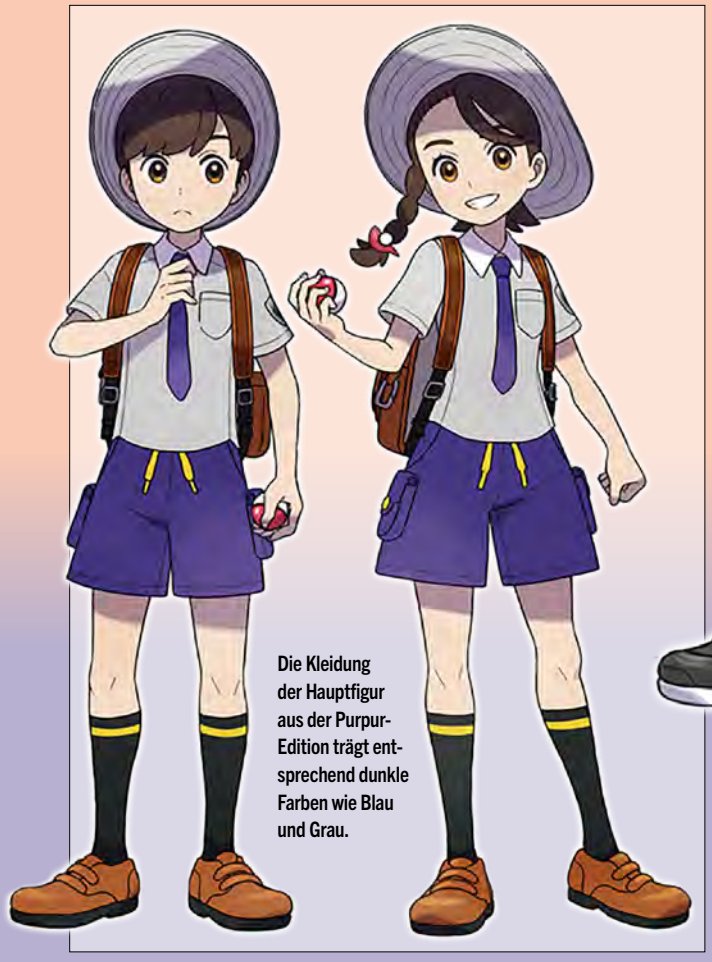
Nachdem wir uns einige Geschichten und Anekdoten angeschaut haben, in denen die Spieler von der Industrie angelogen wurden, stellte sich uns zwangsläufig die Frage: Wie schaut es eigentlich andersherum aus?

Vorweg: Wir betrachten diese Frage mit einem Augenzwinkern, weil bei allen folgenden Beispielen kein realer Schaden entstanden ist. So auch bei Animal Crossing: New Horizons (2020), wo bestimmte Ereignisse nur zu gewissen Zeiten oder gar Tagen stattfinden. Jedoch ist nicht jeder Spieler so geduldig und verändert einfach die Systemuhr der Switch! Dies ist streng genommen eine Lüge, eben, weil der Konsole bewusst ein falsches Datum vorgegaukelt wird.

Sollte das Spiel allerdings die Manipulation bemerken, dann hagelt es Strafen – beispielsweise in Form von schneller wachsendem Unkraut. Ein ähnlicher Fall sind Altersangaben, so wie sie auf Steam beim Aufrufen mancher Spiele wie Deathloop (2021) oder The Elder Scrolls 5: Skyrim (2011) verlangt werden. Damit soll geprüft werden, ob man auch alt genug für den Titel ist. Doch natürlich steckt dahinter keine reale Prüfung, weil niemand sie wahrheitsgemäß beantworten muss. Auch seien noch Spiele wie Among Us (2018) genannt, in denen Lügen zum Spielprinzip gehören oder Täuschung als Dialogoption existiert. So erhaltet ihr in The Elder Scrolls Online (seit 2014) manchmal mehrere Antwortmöglichkeiten, von denen zwei auf den ersten Blick identisch sind. Es gibt nur einen Unterschied: Hinter der einen Antwort steht das Wörtchen Lüge ...

Der kleine, aber feine Unterschied: In The Elder Scrolls Online konnte man ab und an entscheiden, ob die eigene Antwort der Wahrheit oder einer Lüge entsprach. (Quelle: Bethesda Softworks / Medienagentur plassma)

POKÉMON KARMESIN & PURPUR



Die Kleidung der Hauptfigur aus der Purpur-Edition trägt entsprechend dunkle Farben wie Blau und Grau.

Das Outfit des Protagonisten aus Karmesin zieren helle Farben, dominant sind Orange und Weiß.

Game Freak überraschte mit der Ankündigung von Pokémon Karmesin und Purpur. Was wir jetzt schon über die Titel wissen und worüber die Fans spekulieren, erfahrt ihr in unserer Vorschau.

Die Pokémon Company bleibt ihrer Linie treu und arbeitet weiter an jährlichen Pokémon-Releases. Dennoch war die Ankündigung der neunten Generation der Reihe für Ende 2022 überraschend, da wir mit Pokémon-Legenden: Arceus bereits ein Vollpreis-Pokémon-Spiel in diesem Jahr bekommen haben. Viele Fans wünschen sich schon länger, dass Game Freak mehr Zeit in die Entwicklung ihrer Spiele steckt, um endlich wieder die altbekannte Qualität in das Franchise zurückzubringen.

Der erste Trailer zu den Spielen sah aber immerhin nicht katastrophal aus und die Fans hegen Hoffnungen, dass Pokémon Karmesin und Purpur den erwünschten Umbruch der Reihe darstellen werden. Doch wie so häufig gönnt uns die Pokémon Company nur einen kleinen Ausblick auf die neue Generation. Über den Großteil kann im Moment nur spekuliert werden, doch einige Dinge hat uns die Ankündigung schon verraten! Wir haben für euch alles zusammengetragen, was über Trailer und Pressematerial bekannt ist. Alle Fakten sowie Spekulationen und Hoffnungen zum neuen Pokémon-Abenteuer in der Analyse!

Neues Abenteuer in Europa

Den meisten Pokémon-Fans ist bekannt, dass die Regionen in den Spielen von realen Orten auf der Welt inspiriert wurden. So sind die ersten vier Generationen (also Kanto, Johto, Hoenn und Sinnoh) geografisch an Japan angelehnt. Die Einall- sowie die Alola-Region haben die USA als Vorbild und Kalos und Galar orientieren sich an europäischen Ländern. Genauer gesagt an Frankreich und Großbritannien. Auch die Region in Pokémon Karmesin und Purpur, von der Stand jetzt noch kein Name bekannt ist, soll sich in Europa befinden, nämlich auf der iberischen Halbinsel, spezifisch in Portugal und Spanien. Indizien dazu liefert der Ankündigungstrailer: Hier erkennt man in einigen Ausschnitten, dass sich die Region am Meer befindet. Außerdem hängt im Zimmer des Protagonisten eine

Karte, die aussieht, als würde sie einen Teil Südwesteuropas abbilden. Einen weiteren Hinweis bietet das große, kirchenähnlichen Gebäude im Trailer. Es erinnert an die Sagrada Família, eine römisch-katholische Basilika in Barcelona. Allerdings gibt es nicht nur große Städte in der neuen Region. Man sieht ebenfalls viele Naturreservate, Wälder, Graslandschaften oder Strände, was auf eine sehr abwechslungsreiche Geografie schließen lässt und sich nach einem ausgezeichneten Mix anhört. Game Freak hat in diesem Punkt schon immer auf Abwechslung gesetzt. Eine große Neuerung wäre das also nicht.

Charaktere und Editionsunterschiede

Wenn man sich die Editionsunterschiede anschaut, fällt hingegen etwas Neues auf: Dass es unterschiedliche Pokémon in den verschiedenen Editionen geben wird, ist zwar noch nicht bestätigt, aber so gut wie sicher, da es bis jetzt in jeder Generation diesbezüglich Verschiedenheiten gab. Neu ist allerdings, dass sich auch die Kleidung der Hauptfigur je nach Edition unterscheidet.

So tragen die Protagonisten in Pokémon Karmesin helle Farben und viel Orange, während jene aus der Purpur-Edition dunkel gekleidet sind und mehr Blau tragen. Sie passen sich also kleidungstechnisch an die Themen der Spiele an und bilden den gleichen Kontrast zueinander wie die Farben Karmesin und Purpur. Passend dazu sind im Trailer weitere Hinweise auf Editionsunterschiede zu finden. Denn immer wieder werden in den Live-Action-Sequenzen Orangen und Weintrauben auffällig in Szene gesetzt, die ebenfalls die beiden Farben darstellen. Ob dieses Obst letztlich in den Abenteuern eine Rolle spielen wird und wenn ja, welche, ist aber noch nicht klar. Es gibt aber bereits eine interessante Theorie, die damit zusammenhängt: In Pokémon Schwert und Schild existiert ein Raum, der vom Spieler nicht betreten werden kann. In diesem hängt eine Tapete, die Orangen und Weintrauben zeigt. Möglich, dass das ein Teaser für die neunte Generation war! Schließlich hat Game Freak bereits häufiger solche Andeutungen in ihren Spielen versteckt.

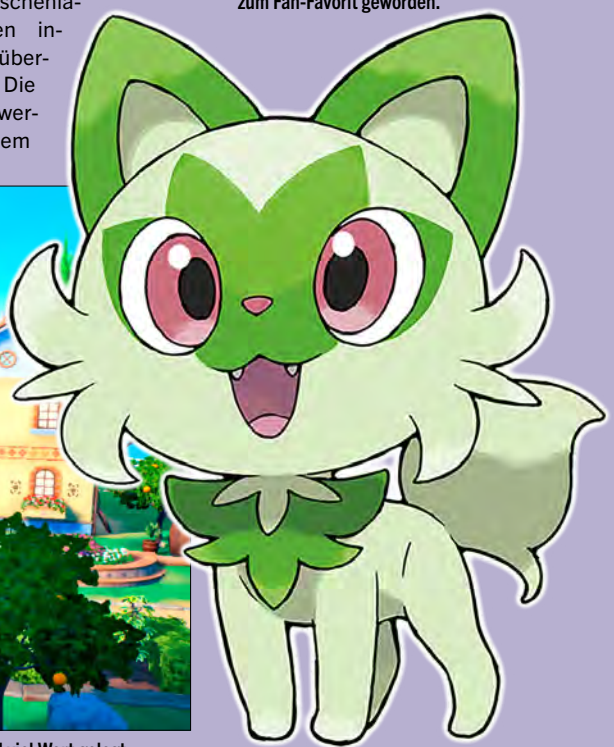
Open World mit neuen Maßstäben

Auch wenn wir die Rolle der Obstsorten in den Spielen noch abwarten müssen, eines wissen wir: Pokémon Karmesin und Purpur werden die ersten Open-World-Hauptreihen-Spiele des Franchise. Das bestätigt die offizielle Pokémon-Website und redet von einer „ausdrucksstarke[n] und offene[n] Welt, die du frei erkunden kannst“.

Es wird also nicht so werden wie in Pokémon-Legenden: Arceus, wo es nur verschiedene, in sich geschlossene große Gebiete gibt, die frei erkundet werden können. Tatsächlich sollen alle Städte und die umliegenden Naturgebiete nahtlos, also ohne Zwischenladesequenzen ineinander übergehen. Die Pokémon werden außerdem

Die Klamotten der Protagonisten erinnern an eine Schuluniform und unterscheiden sich je nach Edition – zum ersten Mal in der Seriengeschichte.

Die Hauptfiguren sehen in Karmesin und Purpur deutlich jünger aus als in vorherigen Generationen. Ob sie wirklich zehn Jahre alt sind?



Die kleine Katze Felori vom Typ Pflanze soll sehr launisch sein und ist nach der Ankündigung schnell zum Fan-Favorit geworden.

Die am Meer gelegene Region übermittelt richtigen Urlaubs-Flair. Auch auf Details wurde anscheinend viel Wert gelegt.

Die Pokémon-Kämpfe werden sehr dem System aus Pokémon-Legenden: Arceus ähneln. Jedoch mit den alten Mechaniken wie Fähigkeiten und tragbaren Items.

Das kleine Feuerkrokodil Krokel soll ein sehr entspannter Zeitgenosse sein. Genau richtig für die gemächlicheren Trainer.

nicht mehr an feste Erscheinungsorte gebunden, sondern überall auf der Welt, im Himmel, im Wald und im Wasser anzutreffen sein. Ein guter Vergleich ist die Naturzone aus Pokémon Schwert und Schild, die ebenfalls ein großes offenes Gebiet war, wenn auch noch lange nicht technisch ausgereift.

Man kann mit Sicherheit sagen, dass dieses Konzept die bewährte, aber mittlerweile doch eintönige Pokémon-Formel der ersten acht Generationen ablösen wird. Dass diese neue Art von Pokémon-Spiel gut ankommt, hat man ja bei Pokémon-Legenden: Arceus gesehen, auch wenn dieser Titel durch die Ankündigung der neunten Generation mittlerweile beinahe nur als Vollpreis-Demo für das neue Spielkonzept gesehen werden kann. Wenn Game Freak es aber schafft, die eindeutigen Schwächen von Arceus auszubügeln, kann sich das Franchise zu einem neuen, großartigen Erlebnis entwickeln – eine Hoffnung vieler Fans. Der erste Trailer hinterließ technisch keinen katastrophalen Eindruck und konnte teilweise sogar überzeugen. Wir dürfen also gespannt sein, wie die neue Open World in Pokémon Karmesin und Purpur spielerisch und technisch umgesetzt wird.

Ein neues Gimmick?

Doch was wäre ein neues Pokémon-Spiel ohne ein neues Gameplay-Element, das die Kämpfe aufpeppt? Seit Pokémon X und Y ist mit jeder Generation eines dazugekommen. Als Erstes wurden die Mega-Entwicklungen eingeführt. Pokémon Sonne und Mond brachten die Z-Attacken hinzu und die Switch-Ableger Schwert und Schild erfanden die Dynamaximierung als Zusatz-Gimmick. Auch im kommenden Taschenmonsterabenteuer ist eine innovative Gameplay-Mechanik wahrscheinlich. Hinweise darauf waren jedoch nur für diejenigen ersichtlich, die den japanischen oder den koreanischen Trailer der Spiele gesehen haben. In diesen gibt es nämlich einen kleinen, aber feinen Unterschied zur internationalen Version.

Abgesehen davon, dass die japanischen Logos der Spiele meistens deutlich cooler aussehen, sind in ihnen stets kleine Teaser versteckt, die sich auf das neue Gimmick beziehen. So ist in den japanischen Versionen von Pokémon X und Y ein Mega-Stein zu sehen und im japanischen Schriftzug für Sonne, respektive Mond, versteckt sich ein Z-Kristall auf dem Cover. Einen ähnlichen Hinweis finden wir auch in den Logos von Pokémon Karmesin und Purpur. Hier sieht man einen kleinen blau-weißen Stern mit sechs Zacken, der in der Mitte einem Edelstein ähnelt. Auch in den Live-Action-Sequenzen des Trailers kann man ihn erspähen. Dieser Stern ist sehr wahrscheinlich eine Andeutung des neuen Gameplay-Gimmicks, wie dieses aber letztlich aussehen wird, ist noch unklar.

Starter-Pokémon und Pokédex

Das Wichtigste an Pokémon-Spielen sind natürlich die Pokémon, und auch dazu haben wir bereits einige Informationen. Nicht nur zur Größe des Pokédex, sondern auch zu ein paar neuen Monstern. Klar ist, dass es in der neunten Generation, so wie in Schwert und Schild,

Die japanischen Logos der Spiele liefern Hinweise auf das neue Gameplay-Element. Zu sehen ist der kleine Stern im Wort Pokémon.

Das japanische Logo der Purpur-Edition unterscheidet sich zwar optisch von seinem Partner, aber auch hier ist der besondere Stern zu sehen.

BESTÄTIGTE POKÉMON IN KARMESIN UND PURPUR

Mit diesen Taschenmonstern könnt ihr in den beiden neuen Editionen auf jeden Fall rechnen. Dazu kommen mit Sicherheit weitere bekannte Tierchen sowie auch ganz neue Wesen hinzu.

#25 Pikachu	#82 Magneton	#242 Heiteira	#334 Altaria	#425 Driftlon	#570 Zorua	#761 Frubberl
#26 Raichu	#83 Magnezone	#246 Larvitar	#336 Vipitis	#426 Drifzepeli	#571 Zoroark	#762 Frubaila
#52 Mauzi	#113 Chaneira	#247 Pupitar	#396 Staralili	#440 Wonneira	#669 Flebébé	#763 Fruyal
#53 Snobilikat	#172 Pichu	#248 Despotar	#397 Staravia	#447 Riolu	#670 Floette	#874 Humanolith
#54 Enton	#187 Hoppspross	#278 Wingull	#398 Staraptor	#448 Lucario	#671 Florges	#??? Felori
#55 Entoron	#188 Hubelupf	#279 Pelipper	#415 Wadribie	#548 Lilminip	#692 Scampisto	#??? Krokel
#81 Magnetilo	#189 Papungha	#333 Wablu	#416 Honweisel	#549 Dressella	#693 Wummer	#??? Kwaks

keinen Nationaldex geben wird. Es stecken also nicht alle 905 Taschenmonster der vorherigen Generationen in Pokémon Karmesin und Purpur. Nachdem dieser Einschnitt aber bereits in den ersten Switch-Ablegern vollführt wurde, war eine Rückkehr des nationalen Pokédex ohnehin unwahrscheinlich. So schade das Fehlen vieler Pokémon auch ist, so sehr freuen sich Fans auf die Neuankömmlinge in der neunten Generation. Schließlich bringt jedes Abenteuer eine Reihe neuer putziger, gefährlicher oder seltsamer Monster mit sich. Die drei wichtigsten Vertreter, die mit den neuen Spielen dazustoßen, wurden bereits enthüllt.

Hierbei handelt es sich um die drei Starter-Pokémon der noch unbekannten Region. Die putzige Florakatze Felori, das lässige Feuerkrokodil Krokel und die bemützte Wasserente Donal … ähm, Kwaks. Alle drei haben die Standard-Fähigkeiten jedes Starter-Pokémons: Notdünger, Großbrand und Sturzbach. Die Fähigkeiten kehren also für die Hauptreihe zurück, nachdem sie in Pokémon-Legenden: Arceus gestrichen wurden. Wie die Entwicklungen der Starter aussehen, ist bis jetzt noch nicht bekannt. Es ist aber sehr wahrscheinlich, dass wir sie noch vor Release der Spiele zu sehen bekommen. Neben diesen drei Rackern sind zudem noch einige bekannte Pokémon älterer Generationen durch den Trailer und Pressematerial bestätigt worden. Im Kasten oben haben wir sie sortiert nach ihrer Nummer im Nationaldex übersichtlich aufgelistet.

Zu den 49 Pokémon, die bis jetzt bestätigt sind, werden natürlich einige mehr dazukommen. Zum Beispiel sieht man im Trailer an einer Stelle einen Dratini-Brunnen und an einer anderen ein Buch mit einem Kamalm auf dem Einband. Offiziell bestätigt sind diese Pokémon jedoch noch nicht. Fest steht aber, dass Karmesin und Purpur nach Release mit Pokémon Home kompatibel gemacht werden sollen. Dadurch wird man an verschiedene Regionalformen bestimmter Monster gelangen, wie, bereits bestätigt, die Hisui-Formen von Zorua und Zoroark. Wie viele Pokémon insgesamt in den neuen Spielen vorkommen, ist noch nicht klar. Die Anzahl wird sich aber wahrscheinlich an Schwert und Schild orientieren, 500 ist also ein guter Richtwert. Ob die Menge, wie in der achten Generation, durch DLCs erweitert wird, steht natürlich auch noch nicht fest. Unmöglich ist es jedoch nicht.

Erkenntnisse aus dem Pressematerial

Neben diesen ganzen bestätigten Infos zur neuen Generation geistern viele Spekulationen und Erwartungen auf Basis des offiziellen Materials durch das Internet. Manche von ihnen nachvollziehbar, andere weniger, und einige sind es wert, darüber zu berichten. Denn die Fans haben ihre ganz eigenen Ideen, wie etwa das neue Gameplay-Feature aussehen wird.

So vermuten viele Fans, dass das neue Gimmick der Spiele etwas mit Fusionen zu tun haben wird, und das in allen möglichen Varianten. Fusionen von Pokémon untereinander, Fusionen von Attacken oder sogar Fusionen von Pokémon und Mensch. Viele beziehen sich dabei auf eine Szene aus dem Trailer. In dieser sieht man einen großen Platz mit einem runden Stern, der die verschiedenen Pokémon-Typen zeigt. In der Mitte befindet sich ein Pokéball, der mit einer bunten Farbfläche ausgefüllt ist, die so aussieht, als wäre sie eine Mischung aller Typen. Daraus könnte man auf die Fusion eines Typs mit einem anderen als neues Gameplay-Element schließen. Ob diese Theorie stimmt, wird wohl erst der Release zeigen.

Der angesprochene Typenkreis befeuerte auch eine andere Diskussion, denn im Trailer ist er nie vollständig, sondern immer nur in Ausschnitten und nie lange zu sehen. Viele Zuschauer glauben deswegen, dass ein neuer Pokémon-Typ in Pokémon Karmesin und Purpur eingeführt wird. Wenn man den Zirkel aber genau analysiert, fällt auf, dass er symmetrisch angeordnet ist und 18 verschiedene Typen umfasst. Also exakt die Anzahl, die es jetzt schon gibt. Ein neuer Typ ist dadurch natürlich nicht völlig ausgeschlossen, aber zumindest der Typenkreis liefert keine weiteren Hinweise darauf.

Der Typenkreis in dieser großen Stadt hat viele Spekulationen hervorgerufen. Was er aber letztendlich bedeutet, wird der Release zeigen.

Die bemützte Jungente Kwaks ist der Wasser-Starter, Tier und Typ passen hervorragend zusammen. Es soll stets um Ordnung bemüht sein.

Auch in der Nacht kann das Spiel größtenteils überzeugen. Diesen Sternenhimmel könnte man ewig betrachten, nicht wahr?

Eine weitere Spekulation dreht sich um das bereits angesprochene Obst. Die Orangen und Weintrauben sind nicht nur farblich mit den Spielen abgestimmt. Viele versuchen, einen Zusammenhang zu Handlung oder Gameplay zu finden. Ob dieser tatsächlich vorhanden sein wird, lässt sich anzweifeln. Klar, die Früchte wurden im Trailer an mehreren Stellen prominent in Szene gesetzt. Dennoch ist es schwer vorstellbar, wie Obst sinnvoll und vor allem unterhaltsam in ein Videospiel eingebaut werden soll, aber vielleicht hat Game Freak ja ihre kreativsten Köpfe damit beauftragt.

Leaks und Theorien

Für diese Spekulationen lassen sich Hinweise aus dem bisher öffentlich gemachten Material herauslesen. Doch es gibt, wie bei jedem angekündigten Spiel, mindestens genauso viele angebliche Leaks und Behauptungen, die von Einzelpersonen verbreitet werden. Viele davon sind unwahrscheinlich oder zumindest überaus spekulativ, manche aber tatsächlich einen Blick wert.

So sind sich viele Fans sicher, dass Chef-Entwickler Junichi Masuda bereits das erste neue Pokémon, abgesehen von den Startern, angedeutet hat. Dieses soll auf einer portugiesischen Erzählung basieren: dem Hahn von Barcelos. Die Legende dieses Flattermanns ist ein wichtiger Teil der Kultur Portugals und würde sich daher für ein Pokémon-Spiel, welches in dieser Region angesiedelt ist, ausgezeichnet eignen. Masuda war 2016 in Portugal und sagte, dass der Hahn von Barcelos eine schöne Grundlage für ein Pokémon sei. Wann also, wenn nicht zur neunten Generation? Manche glauben sogar, dass dieses Hahn-Pokémon eines der beiden Cover-Monster werden wird, aber das sind natürlich ebenfalls Spekulationen. Wir finden diese Idee jedenfalls interessant und sind gespannt, ob und in welcher Form der legendäre Hahn von Barcelos seinen Auftritt in den Spielen haben wird.

Es gibt ein weiteres Taschenmonster, das als Neuankömmling infrage kommen würde, und für das es Hinweise außerhalb der offiziellen Ankündigung gibt: eine weitere Entwicklungsform des putzigen Fan-Lieblings Evoli. Evoli hat mit seinen acht verschiedenen Evolutionsstufen die Pole Position in dieser Kategorie! Auch, wenn es in der ersten Generation nur drei waren, kamen mit der Zeit weitere dazu. Zuletzt war das Feelinara in der sechsten Generation. Seitdem wurde keine neue Entwicklungsform für den kleinen Racker eingeführt. Das könnte sich in Pokémon Karmesin und Purpur ändern.

Dazu sollte man die Anime-Serie Pokémon Meister-Reisen kennen. In dieser wird Trainerin Chloe vorgestellt, die ein Evoli als Partner-Pokémon hat. Dabei handelt es sich aber um kein gewöhnliches Exemplar. Zum einen ist es weiblich, was bei dieser Art Pokémon selten vorkommt, und zum anderen gelingt es Chloe nicht, ihren Partner zu entwickeln, egal, ob durch Zuneigung oder verschiedene Evolutionssteine. Da die Serie noch nicht

Grafisch macht das Spiel jetzt schon einiges besser als Arceus. So scheint man endlich eine ordentliche Weitsicht zu haben.

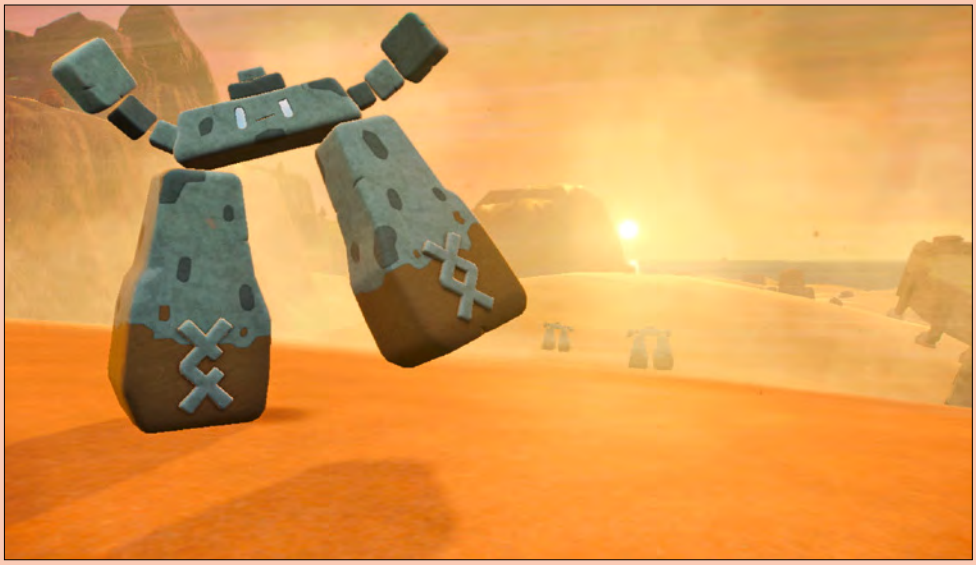
abgeschlossen ist und weitere Staffeln erst in Zukunft erscheinen, ist möglich, dass dieses Evoli sich zu etwas entwickelt, das wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht kennen. Eine neue Entwicklung von Evoli in den kommenden Spielen ist dadurch also nicht unwahrscheinlich. Es gibt sogar schon Hinweise auf den Typen dieses Pokémon. In den ersten drei Generationen war die Kategorie einer Attacke abhängig von ihrem Typ. Wasser-, Feuer-, Pflanze-, Elektro-, Psycho-, Eis-. Unlicht- und Drachen-Angriffe waren also speziell, die der restlichen Typen physisch. Von jedem dieser damals speziellen Typen gibt es eine Evoli-Entwicklung. Von jedem außer Drache! Erwartet uns mit der neunten Generation also eine neue „Evolition" des Typs Drache?

Stichwort Typen und Entwicklung: In diesem Zusammenhang wird viel über die Starter spekuliert. Für die Pflanzen-Katze Felori vermuten viele, dass die letzte Stufe Fee als Zweittypen hat. Das ist hauptsächlich seinem niedlichen Aussehen zu verdanken. Für das pummelige Krokel hoffen einige Fans auf Pflanze als Zweittyp, in Anlehnung an eine Chilischote. Das ist aber unwahrscheinlich, da ein Starter-Pokémon noch nie den Typen eines anderen Starters dazu erlangt hat. Dies würde Felori außerdem entwerten. Vermutet wird zudem der Sekundärtyp Geist für Krokels Weiterentwicklung. Denn dessen englischer Namen Fuecoco beinhaltet das Wort „coco". Das kommt nicht nur vom spanischen Wort cocodrilo (Krokodil), sondern ist in der portugiesischen Mythologie auch ein Wort für einen Geist und Kinderschreck. Wird die Entwicklung von diesem putzigen Feuer-Kroko also eine bedrohliche Geister-Amphibie werden? Wir dürfen gespannt sein.

Für Kwaks, den dritten Starter im Bunde, gibt es keine Hinweise zur Weiterentwicklungen. Der Flug-Typ würde natürlich für eine Ente am meisten Sinn ergeben. Tatsächlich erwarten viele Fans eine Art Militär-Ente mit Kampf oder Unlicht als Zweittyp. Durch den Mangel an Indizien können wir aber auch hier nur abwarten. Lassen wir uns also überraschen!

Abseits von dieser Vielzahl an Behauptungen macht das, was wir bis jetzt gesehen und aus offizieller Quelle erfahren haben, insgesamt einen guten Eindruck. Grafisch sieht man eine deutliche Verbesserung zu Pokémon-Legenden: Arceus, das in diesem Aspekt in ja erster Linie Negativschlagzeilen machte. Auch das Setting wirkt deutlich lebhafter und authentischer. Es bleibt also zu hoffen, dass Game Freak endlich wieder mit Qualität statt mit Quantität überzeugt. Wir freuen uns auf jeden Fall auf das neue Pokémon-Abenteuer und blicken gespannt dem ersten Open-World-Spiel der Hauptreihe entgegen. Ob sich die Gerüchte bewahrheiten und wie viel Neues in Pokémon Karmesin und Purpur hinzukommen wird, erfahren wir spätestens beim Release Ende des Jahres, wenn die neunte Generation exklusiv für Nintendo Switch erscheint.

Nicolai Brülke & Katharina Pache



Die Geografie scheint wieder sehr abwechslungsreich zu werden. Von Wäldern über Strände und Wüsten ist alles dabei.

Durch Pokémon-Home-Anbindung sollen auch Monster aus der Hisui-Region ihren Auftritt in Karmesin und Purpur bekommen.

MEINUNG
Nicolai Brülke

Karmesin und Purpur haben das Potenzial, die Stärken der Serie zurückzubringen.

Pokémon Karmesin und Pokémon Purpur könnten genau die Monstersammel-Spiele werden, die sich die treuen Fans genau wie ich schon sehr lange wünschen. Seit der sechsten Generation ist die Qualität des Franchise immer weiter gesunken. Gerade mit den Switch-Titeln Pokémon Schwert und Pokémon Schild sowie den Remakes Strahlender Diamant und Leuchtende Perle hatte ich so wenig Spaß wie noch bei keinem der zahlreichen Ableger und Teile zuvor. Die neunte Generation könnte das nun endlich wieder ändern und das flüssige und gelungene Gameplay aus Pokémon-Legenden: Arceus mit dem originalen Charme der Hauptreihe verbinden sowie spaßige neue Features hinzufügen. Was das neue Gimmick wohl diesmal sein wird? Wenn die Open-World gut umgesetzt ist und Game Freak die Entwicklung so angeht, wie man es vom größten Medien-Franchise der Welt erwarten kann, haben die Editionen Pokémon Karmesin und Pokémon Purpur das Potenzial, nicht nur die besten Hauptreihen-Spiele zu werden, sondern auch mir und vielen anderen Pokémon-Fans den Spaß an der Reihe zurückzubringen.

INFOS

Termin:	4. Quartal 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak

HOGWARTS LEGACY

Statt Harrys Geschichte endlich ein eigenes Abenteuer in Hogwarts erleben? Mit Hogwarts Legacy gehört dieser Traum bald nicht mehr der Vergangenheit an!

Mehr als eine Generation hat vergeblich am elften Geburtstag auf einen Brief gewartet, der den Empfänger als Hexe oder Zauberer outet und einlädt, in die fantastische Welt der Magie einzutauchen. Wer braucht schon Mathe, Deutsch oder Sportunterricht, wenn er Zauberkünste, Zaubertränke und Wahrsagen auf dem Stundenplan hat?

Dank Warner Bros. und Avalanche Software ist dieser Wunsch zumindest virtuell greifbarer denn je. Zwar steht für das Spiel Hogwarts Legacy noch kein Veröffentlichungsdatum fest, aber immerhin ein Zeitraum wurde genannt: Der Titel soll in der Weihnachtszeit dieses Jahres erscheinen. Und wie nun bekannt wurde, soll auch die Switch mit einer Version versorgt werden! Ob Nintendo-Fans mit einer richtigen Portierung oder doch nur einer Cloud-Version rechnen können, das hält Warner jedoch noch geheim.

Laut Game Director Alan Tew legt das Spiel seinen Fokus vor allem auf die Freiheit der Spieler, Magie auf ihre eigene Art zu erforschen und zu nutzen. Genauso wichtig sind aber die Ereignisse, die man sich schon als Kind immer wieder ausgemalt hat: die Zuweisung in ein Hogwarts-Haus, der Besuch des Dorfes Hogsmeade, das Entdecken geheimer Orte und natürlich das Besiegen von bösen Zauberern und Kreaturen.

Der Auserwählte

Ganz schütteln wir Harrys Vermächtnis aber nicht ab, und so sind natürlich auch wir der Auserwählte, der Fähigkeiten hat, die über das normale Maß weit hinaus gehen. Und wir sind eine kleine Sensation, denn wir werden erst im fünften Jahr an die Schule für Zauberei und Hexerei geholt. Dort wartet natürlich ein Professor auf uns, der uns an die Hand nimmt und auf Abenteuer entführt. Nein, dabei handelt es sich nicht um Professor Dumbledore – Hogwarts Legacy spielt Ende des 19. Jahrhunderts und so sind zwar viele Orte bekannt, sämtliche Charaktere tauchen aber im Spiel zum ersten Mal auf. Es ist zwar durchaus möglich, jemanden mit dem Namen Weasley zu treffen, darüber hinaus erleben wir aber eine komplett neue Geschichte. Neben einer Goblin-Rebellion, mehreren Oberschurken, politischen Verstrickungen mit dem Ministerium und uralter Magie gibt es noch viel mehr in und um Hogwarts herum zu sehen.

Ein Hauptaspekt des Daseins als Schüler ist der Be-

In welchem der vier Häuer von Hogwarts würdet ihr wohl landen? Eine Frage, die Potter-Fans seit dem ersten Band der Romanreihe beschäftigt.

Freunde können wir auch in anderen Häusern finden. Hass zwischen den Gruppen gibt es im Gegensatz zu den Büchern und Filmen nicht, nur eine Rivalität.

such des Unterrichs. Vorstellbar ist ein System wie in früheren Harry-Potter-Spielen, bei dem die Unterrichtszeiten an eine Hauptquest gekettet sind, sodass wir genug Zeit haben, auf Erkundungstour zu gehen. Im Unterricht lernen wir Fähigkeiten, Rezepte und den Umgang mit magischen Tierwesen, die die Welt um Hogwarts bevölkern. Diese Welt soll belebt sein: NPCs und Händler treiben sich im schottischen Hochland herum, es gibt Rätsel zum Lösen und Verliese zum Erkunden.

Personalisiertes Abenteuer

In der Schule treffen wir auf interessante Charaktere aus verschiedenen Häusern, mit denen wir uns anfreunden können. Anscheinend ist die Kameradschaft mit anderen Schülern hausübergreifend möglich, wir können also als Gryffindor-Schüler mit jemandem aus Slytherin befreundet sein. Ist die Freundschaft tief genug, gibt es spezifische Quests und Fähigkeiten, die unser gewählter Begleiter mit sich bringt.

Die Entscheidungen, die wir im Spiel treffen werden, dürften für einen hohen Wiederspielwert sorgen. Zudem kann man sich je nach Spezialisierung auf unterschiedliches Gameplay freuen. Es ist möglich, sich unsichtbar an Feinde ranzuschleichen und sie leise auszuschalten oder laut mit explosiven Fässern um sich zu werfen. Neben verschiedenen Zaubersprucharten können zudem andere Fähigkeiten im Kampf angewendet werden. Wer sich vorher die richtigen Tränke braut oder die richtigen Pflanzen züchtet, kann diese mit in den Kampf nehmen und sich immense Vorteile verschaffen.

Raum der Wünsche

Alraunen, die unsere Gegner betäuben, lassen sich im Raum der Wünsche anbauen – ein Ort, der sich ausschließlich uns und einem befreundeten Hauselfen namens Deek öffnet. Dieser Raum passt sich unseren Bedürfnissen an und so haben wir Beete oder Trankbrau-Stationen, an denen wir uns unter Aufwand von Materialen und Wartezeit eindecken. Obwohl wir bei manchen Gegenständen mehrere Echtzeitstunden warten müssen, bis sie fertig sind, hat Avalanche versichert, dass es keine Mikrotransaktionen geben wird. In diesem „Hauptquartier" schalten wir auch ein Vivarium frei – ein Ort, an dem wir fantastische Tierwesen großziehen und aufpäppeln, wenn wir sie in der Welt finden. Dieser magische Außenbereich kann komplett frei gestaltet werden, wir dürfen nach Lust und Laune dekorieren. Auch unser eigenes Aussehen lässt sich beliebig anpassen. Ein umfassender Charaktereditor wird durch eine große Klamottenauswahl ergänzt. Kleidung und Ausrüstung haben zudem Auswirkungen auf Fähigkeiten. So lassen sich durch Verzauberungen etwa die Werte von Gegenständen anpassen und upgraden. Daneben gibt es einige Fähigkeitenbäume, unterteilt in mehrere Kategorien. In Sonys Stream State of Play konnte man bereits „Heimlichkeit", „Raum der Wünsche" und „Kern" sehen, wobei letzteres sich auf die Effizienz unseres Charakters bezieht.

Im Vivarium, wo wir uns um magische Tiere kümmern, können wir unseren inneren Architekten ausleben und alles so gestalten, wie es uns gefällt.

Gute Aussichten

Erfahrungspunkte sammeln wir durch das Erledigen von Aufgaben, die wir überall finden. Stundenlange Fußmärsche bleiben uns aber erspart, denn es gibt natürlich einen Besen, mit dem wir fliegen können, und später sogar einen Hippogreif. Ausführliches Erkunden legt nicht nur neue Orte offen, sondern lohnt allein deshalb, weil das Spiel bereits jetzt wirklich schön anzuschauen ist. Zudem soll es Jahreszeiten sowie einen Tag-und-Nachtzyklus geben, durch die sich die Welt kontinuierlich verändert. Inwiefern beides an die Haupstory gekoppelt ist, bleibt unklar. Da in Hogwarts in Schuljahren gerechnet werden muss, ist es möglich, dass man jede Jahreszeit nur einmal zu Gesicht bekommt. Wobei wir natürlich noch nicht wissen, ob sich das Spiel zeitlich wirklich nur auf ein Schuljahr begrenzt.

In einem Blogpost im Playstation-Blog wurde versichert, dass es vor Release des Spiels mehr zu sehen geben wird. Jetzt schon klar ist, dass es sich um ein Spiel handelt, das sich viele gewünscht haben. Ob es den turmhohen Erwartungen gerecht wird, lässt sich zum aktuellen Stand nicht sagen. Grundsätzlich scheint das Einzelspieler-Open-World-Rollenspiel aber den richtigen Weg zu gehen.

Antonia Dreßler

Zu Fuß, mit dem Besen oder per Hippogreif können wir die Umgebung von Hogwarts erkunden.

MEINUNG
Katharina Pache

Die Erwartungen an Hogwarts Legacy sind riesig, aber die Zielgruppe ist es auch.

Eine ganze Generation ist mit Harry Potter aufgewachsen. Hogwarts Legacy wird sich sowohl mit den Büchern, den Filmen als auch mit bereits existierenden Spielen messen müssen. Dabei hat der Titel einen unbestreitbaren Vorteil: Er erzählt nicht Harrys Geschichte, sondern eine ganz neue Sage, in der wir bestimmen, wie sich der Auserwählte verhält. Der Kindertraum, in dem wir uns vorgestellt haben, was wir in einer Welt voller Zauberei und Hexerei tun würden, kulminiert in diesem Spiel. Entsprechend sind die Erwartungen an Hogwarts Legacy. Ob das Spiel dem überhaupt gerecht werden kann, ist fraglich. Die ersten Eindrücke sind allerdings positiv!

INFOS

Termin:	Ende 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Warner Bros.
Entwickler:	Avalanche Software

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

MMO
DAS IST DAS PERFEKTE WOW!
MEIN PET, MEIN MOUNT, MEIN GUILDI
ANGESTAUBT UND ÜBERHOLT?
Raspberry Pi
Profi-Technologie
Container mit Microk8s, SQL-Datenbanken, Micropython
Home Theatre
RasPi 4 als leistungsstarkes Mediacenter mit OSMC
Lichtwürfel
LEGO STAR WARS
TINY TINA'S WONDERLANDS
PC Games EXTENDED
HARD RESET REDUX
DIE BESTEN
play5
GRATIS BONUS-DVD
2007 - 2022
15 JAHRE play
Mit DVD
LINUX
DELUG-DVD
AV Linux MX-21
Fosdem 2022
DSGV

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Elden Ring, Kirby und das vergessene Land, Triangle Strategy

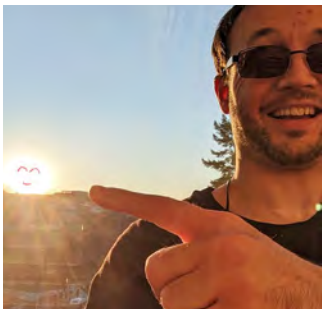
Sieht gerade: Formel 1

Liest gerade: The Secret Commonwealth von Philip Pullman, Geschichte der Mode (Bildband von Taschen)

Hört gerade: Step 13 – Alabama 3, The Real – The Brian Jonestown Massacre, Third Album – Miss Kittin, The Hacker

Und sonst: Handy gesplittert, Pony zu lang, na ja, ist halt jetzt so. Das gesparte Geld wird in Tacos investiert.

LUKAS SCHMID (Redaktionsleiter Online)



Spielt gerade: Elden Ring, Kirby und das vergessene Land, Puzling Places

Sieht gerade: Red (toller Film!)

Liest gerade: Schlechte Thriller

Und sonst: Es wird Frühling! Als grummeliger Winter-Fan begeistert mich das nicht sehr, aber ich gebe zu, ab und an ist es schön, die warme Sonne auf der Nase zu spüren und sich beim Fahrradfahren nicht die Finger abzufrieren. Auf das Geschwitze und die vielen Insekten, die einem in den Mund sausen, könnte ich aber verzichten.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 Deluxe DLC

Sieht gerade: Inventing Anna auf Netflix

Liest gerade: Haufenweise Bücher

Und sonst: Erst Magen-Darm, dann Corona, jetzt ein "gewöhnlicher" grippaler Infekt, und das alles innerhalb von nur einem Monat: Ich kenne die Welt da draußen nur noch aus Büchern, Filme und Serien, die mich von früh bis spät von meinem Elend ablenken. Auch diese Zeilen schreibe ich mit Decke auf der Couch, neben mir Tee, Nasenspray und Co.

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Tunic, Nightmare Reaper, Age of Empires 2, Dyson Sphere Program, Monopoly. Und schon wieder Endless Space 2, die alte Sucht.

Sieht gerade: Moon Knight, The Batman, Spider-Man: No Way Home, Promising Young Woman, Terminal, Tomb Raider

Liest gerade: Dinotopia (James Gurney)

Und sonst: Hatte fünf Coronafälle in der Familie gleichzeitig und durfte mich dann zehn Tage lang um alle(s) kümmern. Und das war noch das Beste an meinem März.

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Elden Ring, Destiny 2, nebenbei so ein paar Zeldas

Sieht gerade: The Morning Show, Sløborn, For All Mankind

Hört gerade: Black Pistol Fire – Look Alive, Ian Noe – River Fools & Mountain ...

Und sonst: Ist mir letztens beim Heimgehen ein Kopfhörer runtergefallen und unter einem Gartentor durchgerollt. Weil es nirgends eine Klingel gab, hab ich das Ding mit einem Stock rausgefischt. Es war Montag. Leute haben mich gesehen.

ANTONIA DRESSLER (Community-Managerin)

Spielt gerade: Two Point Hospital, Hades

Sieht gerade: Der Tinder Schwindler, aber nur weil David auf mehreren Teamseiten davon erzählt hat und ich jetzt wissen musste, was da passiert!

Liest gerade: Aussöhnung mit dem inneren Kind (das heißt, ich schiebe es vor mir her, das zu lesen).

Und sonst: Sagt Lukas zwar, dass es Frühling wird. Bei mir schneit es gerade. Aber ist ja auch April. April-Wetter und so. Ja, ich weiß, wo die Tür ist.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: Kirby und das vergessene Land, WWE 2K22 und Lost Judgment: The Kaito Files (beide auf PS5)

Sieht gerade: Marvel-Serien auf Disney+

Hört gerade: Russ Rankin – Come Together Fall Apart, Descendents – Everything Sucks, FEAR – The Record

Und sonst: Ich liefere mir momentan regelmäßig bei WWE 2K22 epische Schlachten mit einem Kumpel. Es sei denn, es ist schönes Wetter. Dann geht's aufs Fahrrad.

NICOLAI BRÜLKE (Freier Redakteur)

Spielt gerade: Kirby und das vergessene Land (bestes Nintendo-Spiel seit Metroid Dread), Mario Kart 8 Deluxe, Lego Star Wars: Die Skywalker Saga

Zuletzt gesehen: Jujutsu Kaisen 0 (wobei Jujutsu Kaisen 10/10 treffender wäre)

Freut sich auf: die kürzlich bestellte RBG-Ausstattung für den PC. Ich mag es einfach, wenn's blinkt und leuchtet.

Kann nicht glauben: dass ich auf den Aprilscherz reingefallen bin, dass Microsoft Nintendo für 1,5 Milliarden Euro aufkauft.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Elden Ring, Demon's Souls Remake, Gran Turismo 7

Sieht gerade: Drive to Survive, Picard Staffel 2

Und sonst: Elden Ring hat mich mehr begeistert als ich erwarte habe. Jetzt stehen natürlich alle Souls-Titel auf der Nachholliste, die ich chronologisch korrekt angehen werde. Ansonsten freue ich mich auf den anstehenden Urlaub. Ist aktuell einfach schon wieder viel zu kalt hier.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Horizon 1+2, Elden Ring, The Forest, Destiny 2

Sieht gerade: Picard Season 2 (blärgh)

Hört gerade: Ghost – Impera

Und sonst: The Witcher 4! Hoffen wir mal, dass wir nicht bis 2028 darauf warten müssen. Auf jeden Fall wird vorher noch mal der dritte Teil gespielt, diesmal mit Mods auf dem PC. Also … sobald ich das ganze Zeug da oben durch hab und die ~120 anderen bereits vorsorglich installierten Spiele, die ich noch nachholen will.

VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Pokémon-Legenden: Arceus, Tales of Arise

Sieht gerade: Upload Staffel 2

Und sonst: Der Nachfolger zu Breath of the Wild wurde verschoben. Einerseits schade, andererseits besser so, Hauptsache, das Spiel wird so gut wie möglich. Außerdem hat mich das motiviert, nach fünf Jahren die Schwertprüfungen und den Master-Modus in BotW anzugehen. Wer möchte, kann das live auf meinem Twitch-Kanal (VikSpielt) miterleben.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stalker: Shadow of Chernobyl (PC), Chrono Trigger (SNES

Sieht gerade: In einem Land vor unserer Zeit, quer durch alle Teile. Als VHS in einem alten Umzugskarton entdeckt! Und ja, ich habe noch einen Videorekorder.

Und sonst: Ich hab in den letzten Monaten fleißig trainiert und Diät gehalten – sechs Kilo sind schon runter. Schön :)! Auch schön: einfaches Kalorienzählen schlägt bei mir gut an und ich kann trotzdem noch leckere Sachen futtern.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Spielt gerade: Nix

Sieht gerade: Weil Corona blöd macht, musste ein Probe-TV-Now-Zugang her, d.h. Unterschichtfernsehen par excellence

Liest gerade: Heinrich Böll. Warum auch nicht …

Und sonst: Krank, Quarantäne und dann auch noch Geburtstag ist vermutlich die Höchststrafe, und pünktlich zum Freigang kommt der Winter zurück und Mehl und Butter gibts auch nicht mehr. ;))

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: Benjamin Berton – Dreamland

Sieht gerade: Frankenstein Junior

Hört gerade: Jackie McLean – Destination Out!, TV Personalities – … And Don't The Kids Just Love It, Johnny Marr – Fever Dreams Pt. 1 - 4, Refused – War Music

Und sonst: Ich habe mich in den letzten Wochen desöfteren gefragt, was Sonnenblumenöl in der Küche so unersetzbar macht und es ist mir nichts eingefallen. Nichts. Was stimmt nicht mit mir?

RONJA HÄUSSER (Praktikantin)

Spielt gerade: Kirby und das vergessene Land, Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Layton Brothers: Mystery Room

Sieht gerade: W: Two Worlds Apart, Naruto, Great Pretender, Blue Period und The Batman

Hört gerade: Rainbow (GFRIEND), Love Poem (IU), LIT (ONEUS), God's Menu (Stray Kids), Anti-Romantic (TXT)

Und sonst: Hätte ich gerne Winter oder Frühling, aber nicht beides. Mein Kreislauf ist nicht wirklich begeistert.

SIMON HOFFMANN (Praktikant)

Spielt gerade: Automobilista 1 (wie fast immer)

Sieht gerade: Obskure Youtube-Essays zu Kinderserien, IndyCar

Hört gerade: The Get Up Kids – Action & Action, Frau Potz – Ach, Heiner

Und sonst: Nichts Neues von meiner Seite. Eigentlich würde ich mich gerne demnächst mit Kirby beschäftigen, aber dazu müsste ich meine Switch mal wieder abstauben. Und vielleicht auch mal wieder aufräumen. Na, dann doch nicht.

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND

Es ist nicht das erste Mal, dass ein Nintendo-Charakter sich auf der Switch neu erfindet. Es ist aber das erste Mal, dass wir Kirby in einer dreidimensionalen Welt erleben dürfen. Ob sich der große Sprung für den pinken Flummi auszahlt, zeigt unser Test.

N-ZONE AWARD 9/10

Selbst die größten Angler fangen erstmal klein an. Die Ausbeute mag dürftig sein, doch Kirby freut sich trotzdem wie ein Honigkuchenpferd.

Kirby ist der Nintendo-Charakter, der am wahrscheinlichsten den Weltuntergang übersteht. Das meinten zumindest Sakurai und sein Team, als sie Kirby zum letzten Überlebenden der Start-Sequenz von Super Smash Bros Ultimate machten. Link, Samus, Fox, Pikachu, Mario – alle werden sie zu rotäugigen Schatten ihrer selbst. Nicht aber Kirby. Nein, er entkommt auf seinem treuen Stern und setzt an, die Welt zu retten. Allerdings ist Kirby einer der wenigen Nintendo-Helden, der auf der Switch noch nicht in einem außergewöhnlichen Solo-Abenteuer glänzen konnte. Statt eines Dread, eines Breath of the Wild oder eines Odyssey gab es 2017 nur Kirby Star Allies, ein enTitel, der seinen Vorgängern in nahezu allen Aspekten gleicht und mal wieder auf Kirbys Heimat, Planet Popstar, spielt. Hinzu kommen ein geringer Schwierigkeitsgrad und wenig Umfang. Die zweite Dimension ist Kirby wohl inzwischen zu klein geworden, und so verlässt er sie: Mit Kirby und das vergessene Land wagt er sich in eine völlig neue, aber gleichzeitig sehr alte Welt voller Möglichkeiten und Herausforderungen. Kann er sich auf seinem ersten großen Switch-Abenteuer in der dritten Dimension als wahrer Held beweisen?

Alte Ideen, Neue Welt

Auf dem Papier klingt diese neue Welt wenig neu. Nicht etwa, weil dort alles heruntergekommen ist, sondern wegen der Level-Themen: Wasser, Gras, Eis, Wüste – das sind alles Landschaften, die man aus so ziemlich jedem Platformer kennt. Die Abschnitte der Weltkarte gehen flüssig ineinander über und Ladezeiten sind angenehm kurz. Trotzdem ist das im Prinzip dasselbe wie beispielsweise in Super Mario 3D World, oder? Eigentlich schon, das Erstaunliche ist nur, dass sich das vergessene Land nicht

Ihr könnt die Karte auf der Suche nach Sternmünzen und versteckten Schatzstraßen erkunden.

Trotz des sonnigen Ambiente scheint sich Kirby im Wasser noch nicht ganz sicher zu fühlen. Deshalb hat er immer einen praktischen Schwimmring dabei, mit dem er herumpaddeln kann.

Wer eine neue, bessere Spezial-Power haben möchte, braucht eine Anleitung. Besiegte Bossgegner lassen gerne solche Blaupausen zurück.

wie eine Kopie anderer Platformer anfühlt. Das Spiel hat von Anfang an eine eigene Identität und vermag es, diese weit über die Haupthandlung hinaus aufrecht zu erhalten.

Das liegt besonders an dem ästhetischen Konzept einer verlassenen Welt. Die Überreste der Zivilisation ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel. Die Welt ist in sich konsistent und gibt einem das Gefühl, an einem wirklichen Ort zu sein. Es gibt verschiedene Umgebungen, aber alles bleibt Teil eines großen Ganzen. Das gilt auch innerhalb der Abschnitte: Diese wirken nicht wie eine Ansammlung aus verschiedenen Level-Ideen mit losen Andeutungen von Wasser oder Wüste, wie es gerade in den New-Super-Mario-Spielen oft der Fall ist. Es gibt ein künstlerisches Gesamtkonzept, das der Welt auf mehreren Ebenen einen Sinn verleiht und das anderen Platformern oft fehlt.

Levels zum Anbeißen

Das bedeutet nicht, dass die Level selbst langweilig sind oder sich zu sehr gleichen. Selbst, wenn man ab und zu Ideen wiedererkennt, gibt es keine Spielsequenz, die eintönig oder unnötig ist. Im Gegenteil, die Gestaltung ist oft unfassbar clever. Besonders eindrucksvoll ist, wie Ruinen für das Design genutzt wurden. Prominent in den Trailern präsentiert wurde vor allem ein altes Einkaufszentrum. Es gibt aber noch so viel mehr, das wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen wollen.

Teil dieses kreativen Level-Designs ist der sogenannte Vollstopf-Modus. Wie in vielen Kirby-Titeln zuvor dreht sich das Gimmick um Kirbys Verwandlungsfähigkeit. Allerdings: Um herkömmliche Transformationen handelt es sich dabei nicht! Es ist eher so, dass Kirby zu einer Art Überzug für bestimmte Gegenstände werden kann. Die Verkehrshütchen oder Getränkeautomaten zum Überstülpen findet Kirby organisch in der Welt. Das Vollstopfen ist zwar immer noch ein Gimmick, aber weniger abgesondert von den tatsächlichen Levels als etwa die Fahrzeugverwandlungen in vergangenen Titeln. Im Stopfer-Modus interagiert man tatsächlich mit der Umgebung selbst, anstatt plötzlich in einen separaten Abschnitt befördert zu werden. Auch, wenn die Zahl der verschlingbaren Objekte begrenzt ist, werden diese so vielfältig eingesetzt, dass man ihrer nie überdrüssig wird. Außerdem: wie könnte man genug davon bekommen, Kirby zu sehen, wie er sich mit einer Treppe vollstopft?

Die Welt ist ein Spielplatz

Trotzdem ist das Abenteuer kein Open-World-Spiel und die Level sind keine Sandbox-Bereiche im Stil von 3D-Platformern wie Super Mario Odyssey. Es gibt immer einen klaren Weg zum Ende und verlaufen kann man sich nicht. Auch die Kamera lässt sich nur eingeschränkt bewegen. Dafür passt sie sich aber stets an und funktioniert so gut, dass man sich während des Spielens meist keine Gedanken darum macht. Es passiert aber gelegentlich, dass man Kirby durch die fixierte Kamera aus den Augen verliert. Um eine grobe Einordnung der Gestaltung zu bieten: Die Level ähneln denen in Super Mario 3D World, allerdings nur konzeptionell. Sie sind umfangreicher, mit vielen gelungen integrierten Verstecken. Auch bewegt man sich nicht auf in der Leere schwebenden Inseln. Die Plattformen sind organisch Teil von Umgebung und Hintergrund.

Die Glitzer-Sterne benötigt ihr, um eure Spezial-Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Ihr erhaltet sie für eine erfolgreich abgeschlossene Straße der Schätze.

Mit dem Kegel-Stopfer könnt ihr den sogenannten Abwärtspikser ausführen. Der eignet sich besonders zum Aufbrechen von Rissen und Besiegen von Baukröten.

Bevor ihr gegen den Boss eines jeden Abschnitts antreten könnt, braucht ihr die Hilfe der Waddle Dees. Die erforderliche Anzahl zu retten, ist aber kein Problem.

Dieser Waddle Dee arbeitet mit viel Elan daran, euer Waffenarsenal zu erweitern. In einem kleinen Nebenraum trefft ihr auch auf den wundervollen Herrn Sandsack.

Das funktioniert so gut, dass wir am Anfang ziemlich oft gegen unsichtbare Wände rannten, weil wir den Hintergrund für einen Teil des Levels gehalten haben.

Das vergessene Land ist keine riesige Welt, in der man seine Träume als Waldläufer oder Weltenentdecker verwirklichen kann. Es ist eher wie ein großes Spielwarengeschäft zur Weihnachtszeit oder ein Indoor-Spielplatz. Alle Sehenswürdigkeiten befinden sich in einem Gebäude, und genau das lädt dazu ein, absolut alles sehen zu wollen. Je mehr man erkundet, desto besser versteht man die Level. Man lernt, wo es wahrscheinlich nichts zu entdecken gibt und an welchen Orten man unbedingt näher hinschauen sollte.

Like fürs Kirby-like

Dasselbe gilt für das Spielgefühl. Die Grundlagen sind simpel: Kirby kann springen, schweben, blocken, Feinde einsaugen und deren Kräfte übernehmen. Alles ist von Anfang an leicht zu verstehen und intuitiv. Gleichzeitig ist der Verlauf der Schwierigkeitskurve perfekt an die Spielerentwicklung angepasst. Man merkt gar nicht, dass man mit dem Spiel wächst, bis man plötzlich gegen einen früheren Boss antritt und ihn souverän erledigt. Der Wechsel in die dritte Dimension tut den Bossen sehr gut. Sie sind weniger einsilbig und haben verschiedene Angriffsmuster, die jeden Abschnitt ihrer großen Arenen nutzen. Bei Minibossen funktioniert die Einfach-draufhauen-Strategie noch gut. Bei den Endbossen eines Kapitels ist man aber gefordert, deren Muster zu verstehen.

Das gilt auch, wenn man im Team gegen sie antritt. Ihr müsst euch in der großen, neuen Welt nicht einsam fühlen: Als Waddle Dee mit Bandana kann ein weiterer Spieler ins Vergnügen einsteigen. Der Mehrspielermodus ist gut implementiert und behindert den Spielfluss nicht. Natürlich hat Waddle Dee nicht die Staubsauger-Fähigkeiten von Kirby. Er kann also weder Spezial-Kräfte noch den Vollstopf-Modus nutzen. Das stört aber kaum, weil es außerhalb dieser Gimmicks genug zu tun gibt. Außerdem hat Waddle Dee eine Waffe, die Kirby nicht durch Einsaugen kopieren kann: Mit seinem Speer stehen Waddle Dee verschiedene Angriffe zu Verfügung. Er kann zudem auf den Rücken des vollgestopften Kirby springen und von dort Speere um sich werfen. Kirby und das vergessene Land ist also einer dieser Nintendo-Titel, die man ohne Problem mit Geschwistern, Freunden, Partnern oder Kindern spielen kann. Man sollte aber beachten, dass von beiden Spielern Eigeninitiative gefordert wird. Ein Spieler kann den anderen nicht wie in Yoshi-Titeln durch einen Level tragen. Waddle Dee ist auch kein Easy Mode, er steuert sich wie Kirby und stirbt genauso schnell. Insgesamt ist das Spiel schwieriger, als es in den letzten Jahren für die Kirby-Reihe üblich war. Trotzdem: Es handelt sich immer noch um Kirby und nicht um ein Souls-like.

I got the Power!

Wie in den meisten Serienteilen kann Kirby bestimmte Gegner einsaugen und so ihre Kräfte klauen. In vergangenen Titeln wurden sie dann einfach verwendet, oder es gab ein System, um Spezial-Power zu kombinieren. Dieses Mal gibt es Weiterentwicklungen: Die Basis-Spezial-Power erhält mit gesammelten

Seid ihr ein Einzelgänger, nutzt Kirbys Multiplayer-Partner Waddle-Dee-Assistent seine Freizeit, um sich auf einem Dach in Waddle-Dee-Stadt zu sonnen.

Auch Gegner brauchen mal eine Auszeit von ihrem anstrengenden Dasein. Diese Kläffis haben sich gerade zu einem Fastfood-Festmahl niedergelassen. Nach der Ankunft von Kirby wird die gemütliche Zusammenkunft aber abgeblasen. Immerhin gibt es inmitten der hungrigen Kläffis und Fastfood-Container einen Waddle Dee zu retten!

Statt eines Springbrunnens findet sich in der Mitte von Waddle-Dee-Stadt ein Warp-Stern. Auf ihm brechen Elfilin und Kirby zu neuen Levels auf.

Die Anfangsszene des Levels Die Wundaria-Traumparade verdeutlicht mit ihren funkelnden Lichtergirlanden sehr gut den magischen Charakter des Spiels.

Blaupausen ein Upgrade. Das verbessert die Werte Kraft und Tempo. Zusätzlich verleiht es der Spezial-Power besondere Eigenschaften. Mit der Weiterentwicklung Kettenbombe verbinden sich beispielsweise nahe beieinanderliegende Bomben und verursachen größeren Schaden. Man kann selbst entscheiden, mit welcher Stufe einer Spezial-Kraft man spielen möchte. Ihr könnt euch das Leben durch die Wahl der Spezialkraft-Stufen einfacher oder auch schwieriger machen.

Rasante Straße zu(m) Schätzen

Um eine Spezial-Power vom Waddle-Dee-Waffenschmied weiterentwickeln zu lassen, braucht es Blaupausen, Sternmünzen und besondere Sternmünzen. Sternmünzen finden sich überall in den vergessenen Landen. Auch Blaupausen kann man einsammeln, wobei sie seltener und schwieriger zu erreichen sind. Für die besonderen Sternmünzen aber müsst ihr in erster Linie Herausforderungen bestehen. Diese finden sich in Form der sogenannten Straße der Schätze. Das sind Challenge-Räume, die sich auf eine bestimmte Spezial- oder Stopfer-Power konzentrieren. Sie fühlen euren Fähigkeiten auf den Zahn, sind clever designt und eine spaßige Nebenbeschäftigung. Des Weiteren bieten sie eine zusätzliche Möglichkeit, das Spiel schwieriger zu machen: Jede der Straßen zu bestehen, ist machbar, wenn auch manchmal mit einigen Anläufen. Zusätzlich gibt es aber auch noch eine optionale Timer-Challenge, mit der man sich ein paar normale Sternmünzen dazu verdienen kann. Die Zielzeiten sind stellenweise sportlich, aber eine gute Motivation für diejenigen, die eine Herausforderung suchen. Dadurch, dass die Challenge-Räume so ein knappes Zeitlimit haben, ist man zudem verführt, immer wieder „nur noch eine Runde“ zu spielen. Der nächste Anlauf wird bestimmt besser!

Kirby Quest

Freigeschaltet wird die Straße der Schätze hauptsächlich durch das Abschließen sowie Vervollständigen von Levels. Denn es gilt nicht nur, die Ziellinie zu überqueren: Auf dem Weg zum Ziel gibt es versteckte Waddle Dees zu retten und Missionen zu erfüllen. Die Suche nach Waddle Dees erinnert an das Aufspüren der Kleinlinge in Rayman Legends, wobei es durch die dreidimensionalen Umgebungen in Kirbys Abenteuer mehr Versteckvielfalt gibt.

Missionen sind kleine Aufgaben, ähnlich wie jene in Captain Toad: Treasure Tracker. Sie werden mit jeder abgeschlossenen Aufgabe Stück für Stück enthüllt. Natürlich kann man sie auch selbst entdecken, wodurch sie automatisch gelöst werden. Auch, wenn sich Missionstypen wiederholen, wird genug Abwechslung geboten, man wird ihrer nicht überdrüssig und sie werten das exzellenten Leveldesign nochmal auf. Denn zum einen sind sie meist clever in das Gesamtkonzept einer Welt integriert und selbst die weniger kreativen Missionen wirken nie fehl am Platz. Zum anderen sind sie so versteckt, dass man in den meisten Fällen nicht einfach über sie stolpert. Gleichzeitig hängt man aber auch nie lange fest. Zu guter Letzt ist da noch der Verdienst: Für jede abgeschlossene Mission befreit man einem weiteren Waddle Dee aus den Klauen des Bestien-Rudels.

▲ Wer eine blitzschnelle Herausforderung sucht, ist auf der Straße der Schätze genau richtig. Sie eignen sich super für kurze Spiele-Sessions.

◆ Auch große Abenteurer brauchen eine Pause. In Kirbys Haus gibt es zwar nicht viel zu tun, aber ihr findet immerhin einen kuscheligen Schlafplatz.

Kirbys kleines Haus ist wirklich knuffelig. Deshalb ist es schade, dass es nicht mehr zum Dekorieren gibt als den Kaminsims.

Die Bosskämpfe sind komplexer als zuvor, Kirbys Widersacher nutzen die ganze Arena aus und greifen mit unterschiedlichen Mustern und Attacken an.

Die Zahl der Waddle Dees, die für den Spielfortschritt benötigt wird, ist lächerlich gering. Die paar, die man am Ende eines jeden Levels befreit, reichen vollkommen aus. Aber wie könnte man den Rest von ihnen einfach zurücklassen? Wir waren dazu jedenfalls nicht in der Lage, sie sehen einfach zu niedlich aus. Zum Glück rettet man die Waddle Dees auch nicht umsonst. Man braucht sie vielleicht nicht unbedingt alle, um weiterzukommen, dafür erhalten die kleinen Gesellen aber eine neue Heimat im verlorenen Land, die man selbst besuchen kann.

Waddle-Dedication

Nicht nur Kirby muss sich erst in der neuen Welt orientieren. Auch die Waddle Dees kommen ursprünglich von Planet Popstar und finden sich plötzlich im vergessenen Land wieder. Statt sich ins Abenteuer zu stürzen, bauen sie Waddle-Dee-Stadt auf, aber natürlich nur, wenn sie nicht in Käfigen festsitzen. Zu Beginn ist die Siedlung nur ein Haufen zerstörter Gebäude, aber mit jedem geretteten Waddle Dee entwickelt sich die Stadt weiter.

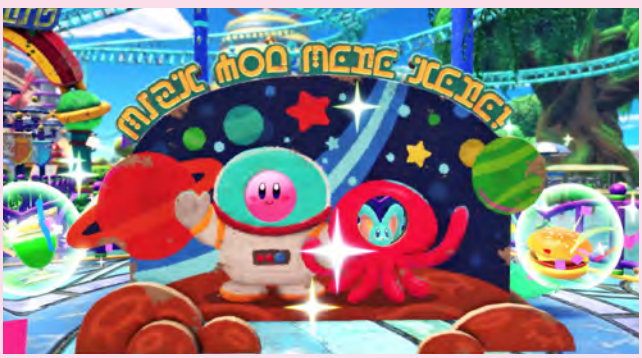
Und sie ist ein wirklich gemütlicher Ort! Obwohl das Hauptspiel viel Spaß bereitet, ist es doch ab und zu nett, ein bisschen die Stadt zu erkunden und zu entspannen. Es gibt dort tatsächlich einiges zu sehen: Im Waddle-Dee-Kino schaut ihr euch Zwischensequenzen noch einmal an und in Waddle Dees Waffenladen entwickelt ihr eure Spezial-Power weiter. Tipps zu den dazu benötigten Blaupausen hält der weise Waddle Dee bereit. Außerdem hat er ein schlaues Buch, das ihm einige interessante Statistiken verrät. Es ist zwar nicht wirklich spielrelevant, aber doch nett zu wissen, wie viele Kläffis man schon besiegt hat.

Generell ist das Spiel motivierend für Komplettisten. Es wird festgehalten, was man bereits gesammelt hat und was noch fehlt. Der prozentuale Gesamtfortschritt lässt sich im Menü einsehen. Außerdem wird man für alles, was man erledigt und findet, belohnt. Man hat nie das Gefühl, dass Objekte einfach nur sinnloses Füllmaterial sind. Der einzige Aspekt, der das Potential für Frust hat, betrifft die Gacha-Kapseln. In jedem Level sind ein paar solcher Behälter versteckt, die Figürchen enthalten. Zu Beginn kommt immer etwas Neues dazu, aber irgendwann fangen sie an, sich zu doppeln.

Glücklicherweise gibt es in Waddle-Dee-Stadt die Überraschungsautomatengasse. Für ein paar Sternmünzen kauft ihr dort Kapseln. Es kommt auch hier zu Dopplungen, allerdings bekommt man nach ein paar Runden meist doch ein noch fehlendes Figürchen. Damit ist es möglich, die Sammlung wesentlich bequemer zu füllen, vor allem, wenn man bedenkt, wie viele Figuren es gibt. Aus der großen Auswahl könnt ihr drei Figuren aussuchen, um sie in Kirbys Haus auszustellen.

Das ist auch der einzige Aspekt des Hauses, den man beeinflussen kann. Die Wohnung selbst ist sehr gemütlich, Kirby und sein Begleiter Elfilin können dort eine Runde schlafen, um wieder zu Kräften zu kommen. Auf dem kleinen Tischchen liegt außerdem ein interessantes Buch: Darin finden sich Einträge zu Kirbys früheren Abenteuern. Ein netter Fan-Service für Kenner der Reihe und spannend für diejenigen, die zum ersten Mal einen Kirby-Titel spielen. Trotzdem schade, dass es sich beim Haus um nicht mehr handelt als eine nette Dreingabe. Man hätte aus der Gestaltung der

Die gekonnte Umsetzung der neuen, gigantischen und heruntergekommenen Welt ist sicher einer der beeindrucktesten Aspekte des Spiels.



Kirby mag sich auf einer wichtigen Mission befinden, aber für ein Foto unterwegs ist immer Zeit. Besonders, wenn extra eine Fotowand bereitsteht.

Als Aushilfe im Waddle-Dee-Café kann man sich ein paar Sternmünzen dazuverdienen. Die kleinen Waddle Dees haben einen überraschend großen Appetit.

Nicht nur Kirby hat sich dem Schutz der Waddle Dees angenommen. Ein gewisser mysteriöser, dunkler Ritter hält ebenfalls Wache über Waddle-Dee-Stadt.

Einrichtung ein tolles Minispiel machen können!

Die enthaltenen Mini-Games sind sehr rudimentär, was sie allerdings nicht davon abhält, viel Spaß zu bereiten. Am schwächsten ist Roll, Kirby, roll!: Bei dem Geschicklichkeitsspiel gilt es, eine Murmel von einer Seite eines Spielbretts zur anderen zu bugsieren, ohne dass sie in Löcher fällt. Dafür muss man den Kasten vorsichtig kippen. Das ist knifflig, aber auch ein altbekanntes Minispiel. Angeln ist in der Welt der Videospiele zwar auch schon ein alter Hut, aber die Umsetzung als Quick-Time-Event verleiht Flinkfischen trotzdem einen gewissen Suchtfaktor. Zu guter Letzt ist da noch Waddle Dee Café: Aushilfe gesucht!. Als Verkaufsassistent muss Kirby jede Menge hungrige Waddle Dees zügig mit der richtigen Nascherei versorgen. Die Kundschaft soll ja zufrieden bleiben. Besonders, wenn es „Essenszeit" heißt, wird das Ganze wunderbar chaotisch.

Im Waddle Dee Café kann man sich aber auch weniger anstrengenden Tätigkeiten hingeben und mit seinen Freunden einen leckeren Kirby-Burger verspeisen. Ihr könnt auch eine Notration Essen zum Mitnehmen kaufen, um unterwegs einen kleinen Gesundheitsbonus zu erhalten. In Waddle Dees Kramladen gibt es Tränke to go, mit denen man beispielsweise einen kurzen Angriff-Boost erhält. Besondere Geschenke verschickt der Waddle-Dee-Lieferservice, der im englischen übrigens Waddle-Dee-liveries heißt – ein viel besserer Name. Hier kann man Codes einlösen, die man im Spiel oder online findet.

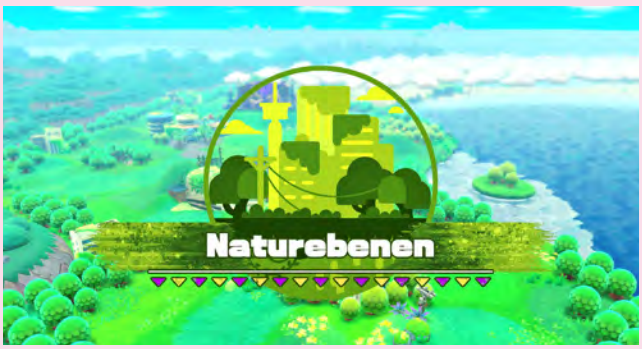
Wem das jetzt alles viel zu friedlich klingt, der wird sich freuen, dass es das Kolosseum gibt. Dort kann Kirby in einer Art Boss-Rush-Modus nochmal gegen eine Reihe Gegner antreten. Es wird gemunkelt, dass ein gewisser mysteriöser Ritter von Planet Popstar ebenfalls am Turnier teilnimmt! Eine angemessene Belohnung für den Sieg gibt es natürlich auch.

Waddle-Dee-Stadt ist vollgestopft mit spaßigen Nebenaktivitäten. Mehr noch ist sie niedlich anzusehen und wirkt belebt: Überall gehen Waddle Dees ihren Routinen nach. Wenn man ihnen winkt, winken sie stets zurück – das ist ebenfalls unfassbar niedlich.

Bodenständige Momente und luftige Handlung

Auch wenn es ein vergessenes Land ist, handelt es sich doch um ein Land voller Leben. So, wie die Waddle Dees ihrer Siedlung Atmosphäre verleihen, sind die Levels gefüllt mit kleinen Anekdoten. Die meisten Gegner sind ebenso putzig wie der pinke Stressball selbst. Jede einzelne Figur wurde gekonnt animiert und mit viel Persönlichkeit ausgestattet. Während des Spielens stößt man oft auf kleine Momente abseits der Kämpfe, man sieht etwa Kläffis auf einer Bank schnarchen oder in einem Fast-Food-Restaurant sitzen. Es sind diese kleinen Einblicke in das Leben einer fremden Welt, die ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Gut, dass es diese subtilen Momente gibt, denn die Handlung ist wie in früheren Kirby-Spielen komplett aus der Luft gegriffen: Ein Wirbel saugt die Bewohner von Planet Popstar in die vergessenen Lande. Dort werden die Waddle Dees prompt vom bösen Bestien-Rudel entführt und Kirby macht sich mit dem mysteriösen Tierchen Elfilin auf, sie zu retten. Nach diesem Story-Auftakt passiert lange so gut wie gar nichts mehr. Das ist für Platformer nicht untypisch und stört im Grunde nicht. Ohne viel Handlung drum herum kann

Tolles Set-Design, gelungene Licht- und Partikeleffekte, extrem schneeiger Schnee – Kirby und das vergessene Land ist ein wunderschönes Spiel.



Für jeden Abschnitt gibt es eine kleine, stilvoll-designte Vignette, die euch den Namen besagter Landschaft verrät.

Die frostige Spezial-Power von Eisbert lässt Kirby wie einen kleinen Eiskunstläufer flink durch Level gleiten.

man sich nämlich voll und ganz in den Hüpfspaß stürzen. Außerdem macht es Laune, über jene vergangene Zivilisation zu spekulieren, während man die Ruinen erkundet. Elfilin fühlt sich aber trotzdem an wie verschenktes Potential. Er ist zwar Kirbys neuer Begleiter, bleibt einem aber hauptsächlich als etwas weniger nervige Version von Navi aus Zelda in Erinnerung.

Into the new World

Neben der Handlung gibt es kleine, nachlesbare Einträge zu Sammelfiguren, die einem Infos über die Welt verraten. Die Hauptarbeit beim Worldbuilding vollbringt aber die Präsentation: Kirby und das vergessene Land ist ein wunderschönes Spiel mit atemberaubenden Landschaftsszenen im einen Moment und unfassbarer Detailliebe im anderen. Es ist beeindruckend, wie gut das Zusammenspiel von Elementen aus der realen Welt und Kirbys plastikartig-stilisiertem Look gelungen ist. Es gibt immer irgendetwas zu bestaunen und was ihr erblickt, ist wunderschön. Dann ist da noch die Musik. Kirby hatte schon immer gute Soundtracks, aber der des vergessenen Landes ist besonders gelungen. Die Stücke passen sich perfekt der Atmosphäre an und unterstreichen sie. Die Titelmusik des Spiels ist eingängig und typisch japanisch. Kurz nachdem Kirby das erste Mal den Auto-Stopfer findet, unternimmt er eine kleine Spritztour. Während er so durch die zerstörten Stadtruinen fährt und im Hintergrund das Opening spielt, wird klar, dass es sich hier um ein besonderes Spiel handelt. In einer Welt, in der alles vergangen ist, stöbert Kirby durch die Überreste und Ideen anderer Spielereihen und erschafft dabei etwas Neues und Einzigartiges. Überall findet man Spuren vorhergegangener Nintendo- und Kirby-Titel. Doch es sind nur Erinnerungen an das, was war – dies ist ein völlig neues Abenteuer! Und es ist ein großartiges Abenteuer, es ist ein Abenteuer, dass der pinken, kugeligen Ikone würdig ist.

Ronja Häußer & Katharina Pache

Manchen Sammelfiguren liegt ein kleiner Info-Text bei, der euch über die euch unbekannte Welt informiert.

MEINUNG
Ronja Häußer

Vollgestopft mit Sammelei, Herausforderung, Fantasie, Leben und vor allem Freude

Ich weiß nicht, wann mir ein Spiel das letzte Mal so viel pure Freude bereitet hat wie Kirby und das vergessene Land. Nach gut dreißig Stunden habe ich so ziemlich alles gesehen, was es zu sehen gibt und möchte dennoch nicht aufhören zu spielen. Wenn man ein Spiel für einen Test pausenlos konsumiert, kann das schnell ermüdend werden. Kirby hat mir aber nie irgendetwas anderes bereitet als Spaß. Das Abenteuer ist vielleicht kein endloses Open-World-Game, aber es ist wundervoll. Ich habe noch nie zuvor ein Kirby-Spiel so ausführlich gespielt, obwohl ich die pinke Kaugummiblase als Charakter immer sehr gerne mochte. Kirby und das vergessene Land ist ein perfekter Einstieg in das Franchise und ein Spiel, das mir sicher noch lange in Erinnerung bleiben wird. Es ist spaßig, oft atemberaubend schön. Kirbys neues Abenteuer hat etwas Magisches an sich. Es bringt die kindliche Freude beim Erkunden der Welt zurück.

Infos

Termin:	25. März 2022
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory Inc.
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gelungene Interpretationen klassischer Level-Themen
- ✚ Kurze Ladezeiten
- ✚ Vergangene Zivilisation als roter Themenfaden
- ✚ Konsistente Level
- ✚ Cleveres Leveldesign
- ✚ Sinnvolle Integration des Vollstopf-Modus
- ✚ Zum Erkunden einladende Welt …
- ✚ … die man im Spielverlauf zu verstehen lernt
- ✚ Intuitive Steuerung
- ✚ Gute Bosskämpfe in großen Arenen
- ✚ Weiterentwicklung von Spezial-Powern
- ✚ Viele Nebenbeschäftigungen und Zusatzherausforderungen
- ✚ Kurzweilige und stimmige Missionen
- ✚ Waddle Dees und Waddle-Dee-Stadt als tolle Motivation
- ✚ Niedliche, belebte Spielwelt
- ✚ Wunderschöne Präsentation
- ✚ Atmosphärisch-eingängiger Soundtrack
- ➖ Rudimentäre Handlung
- ➖ Fehlende Bindung zu Elfilin
- ➖ Minibosse zu simpel
- ➖ Insgesamt eher niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Manchmal Probleme mit der fixierten Kamera

Wertung

9

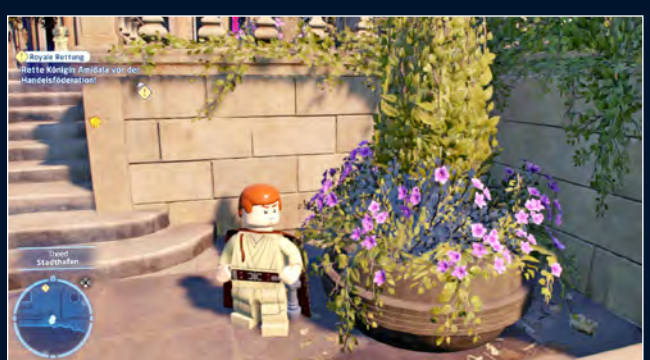
Mit vergessenen Welten und ganz viel Niedlichkeit erreicht der pinke Luftballon neue Höhen.

LEGO STAR WARS THE SKYWALKER SAGA

Alle Episoden von Star Wars in einem Paket – und in Klötzchenform! Das verspricht Lego Star Wars: Die Skywalker Saga, der neue Streich des Lego-Stammstudios TT Games.

Star-Wars-Lego gibt es bereits seit dem Ende der 90er Jahre. Passend zum Release der Prequels brachte der dänische Klötzchenkonzern erstmals eine lizensierte Produktreihe zum Filmuniversum von George Lucas heraus. Seitdem scheinen die beiden Franchises so unzertrennlich zu sein wie zwei flache Lego-Steinchen. 2005 gab es dann das erste Lego-Videospiel mit Star-Wars-Lizenz, viele weitere sollten folgen. Angefangen hat man mit den Prequels, dann wurde die Originalreihe umgesetzt, es gab ein Spiel zu Clone Wars und schließlich zu Star Wars 7: Das Erwachen der Macht, dem ersten Teil der neuen Trilogie unter Disney.

Mit Lego Star Wars: Die Skywalker Saga gibt es nun erstmals die gesamte Filmreihe in einem Paket. Prequel-, Original- und Sequel-Trilogie lassen sich separat ansteuern und in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Allerdings muss dabei immer mit der jeweils ersten Episode begonnen werden. Wer beispielsweise in Episode 5 einsteigen will, muss vorher erst einmal Teil 4 abschließen. Die Epi-



Nicht alle Objekte und Umgebungen bestehen aus Lego-Steinchen. Neben Klötzchen-Blumenkübeln findet ihr auch diese unzerstörbaren Varianten.

Es gibt einige simple Bosskämpfe. Hier versucht ihr, dem gefräßigen Monster zu entkommen. Wir wissen ja: Es gibt immer einen noch größeren Fisch.

Was wäre Star Wars ohne Weltraum-Action? Im Spiel stecken einige freischaltbare Raumschiffe, die ihr mit euren angesparten Lego-Studs kauft.

soden wurden von Grund auf neu entwickelt und das Gameplay angepasst. Es handelt sich also nicht nur um ein Paket aus bereits veröffentlichten Titeln, alles soll wirken wie aus einem Guss.

Altbekanntes in neuem Gewand

Das Spielprinzip ist aber eigentlich so wie in sämtlichen anderen Lego-Titeln. Wir spielen in diversen Rollen über mehrere Level hinweg die Handlung der Filme nach. Von Weltraumschlachten über Kämpfe mit dem Laserschwert bis hin zu Jump&Run- und Shooter-Passagen ist hier so ziemlich alles dabei, was man von einem Star-Wars-Spiel erwartet. Egal, ob wir mit dem kleinen Anakin beim Podracing gewinnen, uns im Schnee ein Duell mit Kylo Ren liefern oder als Luke Skywalker den Todesstern in die Luft sprengen: Alle großen Momente der Saga sind vertreten.

Wir können allein oder im lokalen Koop-Modus zu zweit losziehen. Einen Online-Modus gibt es ärgerlicherweise nicht. Schön ist hingegen, dass wir unter den Barrierefreiheits-Optionen viele Anpassungen vornehmen können. Unter anderem können automatische Zielführung, Lebensregeneration und Geldverlust beim Scheitern beliebig aktiviert und deaktiviert werden. Der standardmäßig extrem einfache Schwierigkeitsgrad lässt sich marginal nach oben und unten anpassen.

Weitere Optionen bietet das Extras-Menü, wo wir mit der Zeit einige nette Spielereien in Form von versteckten Datenkassetten freischalten. Zum Beispiel können wir dann alle Blaster-Sounds dadurch ersetzen, dass unsere Figur „Pew Pew“ sagt. Für Fans der klassischen Lego-Spiele besteht die Möglichkeit, die komplette Sprachausgabe gegen die altbekannten Nuschelgeräuschen auszutauschen.

An der regulären Vertonung wirkten im Original Star-Wars-Veteranen wie Billy Dee Williams (Lando) und Anthony Daniels (C-3PO) mit. Die deutsche Fassung entstand mit den Stammsprechern der vergangenen Lego-Star-Wars-Teile. In Sachen Musikuntermalung laufen in den Szenen die passenden Original-Kompositionen von Star-Wars-Komponist John Williams. Und auch die unverwechselbaren Lucas-Arts-Soundeffekte dürfen natürlich nicht fehlen.

Veränderungen am Gameplay gibt es in Form einer dynamischen Kamera und der Möglichkeit, im Kampf zu blocken und einfache Kombos auszuführen. Außerdem werden die Heldinnen und Helden nun in verschiedene Charakterklassen unterteilt, darunter Jedi, Sith, Helden, Schurken, Droiden, Kopfgeldjäger und Schrottsammler.

Jede Klasse kann auf eine bestimmte Weise mit Objekten in der Spielwelt interagieren, was zum Lösen von Rätseln oder Erreichen von bestimmten Missionszielen erforderlich ist. Spielen wir die Geschichte im regulären Modus, kann es also sein, dass die steuerbaren Spielfiguren gar nicht über die erforderlichen Fähigkeiten verfügen, um alle Pfade zu erkunden.

Erst, wenn wir einen Abschnitt abgeschlossen haben, können wir im Freien Modus zurückkehren, wo wir dann Zugriff auf alle bisher freigespielten Figuren haben. Und von denen gibt es eine ganze Menge, insgesamt 380 Stück. Manche davon erhalten wir durch das Abschließen von Levels, andere können wir mit gesammelten Steinchen über das Charakter-Menü kaufen. Durch die Deluxe-Version erhalten wir zusätzlich Zugriff auf Figuren aus The Mandalorian und den alten Obi-Wan Kenobi. Später sollen weitere Charakterpacks hinzukommen, darunter auch die Crew aus Rogue One und der zweiten Mandalorian-Staffel.

Die Figuren ähneln sich zwar wegen der strikten Klassenaufteilung oftmals stark, es gibt jedoch auch ein paar wirklich absurde Charaktere zu entdecken, die lustige, einzigartige Animationen mitbringen. Neben den Menschen und Droiden können wir etwa auch die Kontrolle über einen gigantischen Rancor oder Mama Hutt übernehmen.

Straßen, gepflastert mit Legos

Um neue Spielinhalte freizuschalten, Fähigkeiten zu verbessern oder Achievements zu verdienen, müssen wir über das gesamte Spiel hinweg verschiedene Objekte einsammeln. Als Währung dienen die altbekannten Studs, also Lego-Münzen in den Farben Silber, Gold, Blau und Lila. Wertvollere Studs liegen an schwierig erreichbaren oder versteckten Stellen, die Standard-Ausführung in Silber und Gold gibt es hingegen in Hülle und Fülle in den Levels, in fast jedem Objekt steckt Geld. Es lohnt sich, alles kurz und klein zu schlagen. Außerdem gibt es Kyber-Würfel, die die Form normaler Legosteine haben und an besonderen Orten versteckt sind oder als Belohnung für gelöste Rätsel und Nebenaufgaben winken. Diese Würfel können wir in die Fähigkeiten unserer Spielfiguren investieren. Dabei wird unterschieden zwischen allgemeinen Fähigkeiten, die alle Charaktere besitzen, und speziellen Klassenfähigkeiten. Aufgewertet werden immer direkt alle Mitglieder der entsprechenden Kategorie, nicht jede Figur.

Obwohl Studs und Würfel in rauen Mengen verfügbar sind, ist das Freischalten und Aufwerten ein langwieriger Prozess. Die Skywalker Saga hat einen beachtlichen Umfang an Neben-

Gelegentlich müsst ihr Quick-Time-Events bestehen. Etwa in diesem Moment, als euer Podracer auseinanderfällt.

Jeder Charakter hat unterschiedliche Moves und Kombos auf dem Kasten. Jedi-Ritter zücken natürlich stilecht das Lichtschwert.

missionen und versteckten Belohnungen in jedem einzelnen Level. Dazu gleich mehr.

Wunderschöne Klötzchenwelt

Die Spielwelt mit ihren zahlreichen detailverliebten Arealen ist eindeutig das Highlight im neuen Lego Star Wars. Das Entwicklerteam hat offensichtlich viel Arbeit und Kreativität in die Gestaltung der einzelnen Locations gesteckt. Man fühlt sich wirklich, als würde man in das langjährige Lego-Bauprojekt eines begeisterten Fans eintauchen. Natürlich gibt es überall Easter Eggs und Anspielungen für Fans zu entdecken. Schnuckelige Details wie ein kleiner Spa-Bereich auf dem Todesstern oder eine Putzkolonne, die sich um das große Fenster des Jedi-Ratsgebäudes kümmert, runden die Spielwelt ab und sorgen für einen willkommenen, persönlichen Touch.

In den Städten wuseln viele Figuren herum, was zumindest oberflächlich den Eindruck erweckt, als ob wir uns in einem lebendigen Universum befinden. Beleuchtung und Umgebungseffekte sind ebenfalls ein Augenschmaus. Insgesamt ist die optische Gestaltung astrein. Nie wirkte die Umgebung in einem Lego-Spiel mehr, als wäre sie tatsächlich aus lauter kleinen Bauklötzen entstanden. In den Zwischensequenzen haben wir oft noch kleine Details auf der Oberfläche der einzelnen Figuren erkannt, fast so, als hätte man echte Lego-Männchen in eine virtuelle Welt gesetzt. Auf der Switch wird der gute optische Eindruck allerdings getrübt von hereinploppenden Objekten, flimmernden Treppcheneffekten überall und niedriger Auflösung, die Details oft verschwommen aussehen lässt.

Storytelling im Schnelldurchlauf

Was in diesen Zwischensequenzen passiert, ist die Handlung von Star Wars, allerdings in stark verkürzter Form. Die Dialoge bestehen vorwiegend aus den bekanntesten Zitaten. Vor allem aus denen, die seit dem Release der Filme zu Internet-Memes geworden sind. Überhaupt erzählt Lego Star Wars nicht wirklich eine Geschichte, sondern bietet vielmehr eine Kommentarspur, in der alberne Scherze und Fan-Beobachtungen im Vordergrund stehen. Das besteht dann vorwiegend daraus, dass Figuren vom Skript abweichen und etwas Unerwartetes und/oder Dummes machen. Als Running Gag zieht sich zum Beispiel durch das Spiel, dass Chewbacca frustriert darüber ist, dass er am Ende des ersten Krieg-der-Sterne-Films keinen Orden erhalten hat.

Wer die Filme noch nicht gesehen hat, wird ohne Erklärung wahrscheinlich oft überhaupt nicht wissen, was an den diversen Anspielungen lustig sein soll, geschweige denn der Geschichte folgen können. Das Spiel richtet sich ganz deutlich an Fans und ist vergleichbar mit einer langen Folge Robot Chicken in chronologischer Reihenfolge – nur eben auch für Kinder geeignet.

Dass die Kleinen mit zur Hauptzielgruppe gehören, ist bei der Lego-Marke natürlich klar, wirft aber hinsichtlich des Storytellings doch gewisse Fragen auf. Brutalere Szenen aus den Filmen werden teilweise in abgeschwächter Form präsentiert oder komplett ausgelassen. Fans, die schon immer einmal Anakin Skywalkers Jüngling-Massaker in Episode 3 in Lego-Form erleben wollten, müssen wir enttäuschen. Als kindgerechter Ersatz für die eigentlichen Filme taugt Die Skywalker Saga dann aber auch nicht, da solides Wissen über die einzelnen Plotpunkte ja durchaus vorausgesetzt wird. Das ist kein Beinbruch, die Möglichkeit, die Story stringent für eine neue Generation aufzubereiten, wird aber liegengelassen.

Viel zu tun, wenig zu erleben

Das größte Problem des Titels ist das wenig abwechslungsreiche Gameplay im Freien Spiel. Wo während der Missionen noch eine zufriedenstellende Mischung aus Kämpfen, Flugpassagen und Rätseln geboten wird, erweist sich das Sammeln von Kyber-Würfeln als ein ziemlicher Grind. Die Nebenmissionen bestehen meist daraus, dass wir durch Einsatz diverser Kräfte an einen unerreichbar scheinenden Ort gelangen müssen, wo sich ein Würfel verbirgt. Zudem gibt es kleine Rätsel, bei denen wir Schalter oder Knöpfe aktivieren, um Behälter zu öffnen. Manchmal finden wir auch Passwort-Keys, die dann in unserer Datenbank gespeichert werden und an andere Stelle in der Galaxis eingesetzt werden können.

Die Qualität dieser Aufgaben schwankt stark und es gibt extrem viel Wiederholung beim Questdesign. Erschwert werden viele der Rätsel unfreiwillig durch die sehr rudimentäre Gebietskarte und den oft wenig hilfreichen Wegweiser. Nebenaufgaben können wie Hauptquests auch über das Menü markiert werden. Dadurch wird auf der Karte der Endpunkt vermerkt, zudem zeigen uns kleine Lichter auf dem Boden, wie wir am schnellsten zu dem gewünschten Ort kommen. Das funktioniert aber häufig nicht optimal, da manche Wege überraschend enden oder wir noch keine Möglichkeit haben, um ein Hindernis herumzukommen. Die Orientierung fällt also um einiges schwerer als die extrem simpel gehaltenen Rätsel, was für Frust sorgt und das Erfolgserlebnis häufig trübt.

Die einfachen Rätsel erfordern es, auf Zielscheiben zu schießen, Objekte zu bauen, sie mit der Macht zu verschieben oder kleine Puzzles zu lösen.

Humor wird, typisch für die Lego-Reihe, in der Skywalker-Saga groß geschrieben. Diesen Sturmtruppler haben wir beim Duschen überrascht!

Durch den immens großen Umfang und die vergleichsweise geringe Abwechslung wirkt die freie Spielwelt weniger wie ein Ort, den man bereist, und vielmehr wie eine Checkliste zum Abarbeiten. Außerdem hätte uns das Spiel durchaus sagen dürfen, dass die Schrottsammler-Klasse erst über ihre Fähigkeiten verfügt, nachdem wir diese durch das Spielen der Sequel-Trilogie freigeschaltet haben. Jede andere Klasse kann ihre speziellen Interaktionen bereits von Beginn an ausführen.

Das Auto-Aimimg unterstützt euch beim Zielen, wenn ihr mit Blastern und anderen Schusswaffen hantiert. Allerdings nimmt es mitunter auch Begleiter ins Visier!

Fehlerhafte Lego Technik

Ein weiteres Ärgernis, dass einem immer mal wieder begegnet, ist die sehr eigensinnige Kamera. Besonders im Koop-Modus kommt es vor, dass das Fadenkreuz beim Zielen mit dem Blaster vom Kopf der eigenen Spielfigur verdeckt wird. Und auch in den Duell-Passagen, in denen wir die Perspektive nicht frei bewegen können, ist die Übersicht oft stark eingeschränkt.

Im Großen und Ganzen läuft das Spiel zwar flüssig und stabil, bei unserem Spieldurchgang wurden wir aber leider zusätzlich von ein paar miesen Bugs heimgesucht. Die reichen von lediglich nervig bis absolut desaströs.

Zu den Kleinigkeiten zählt zum Beispiel, dass eine Episode prinzipiell im Koop-Modus startete, auch wenn wir gar kein zweites Gamepad angeschlossen hatten. Im Kampf mit Darth Maul, in dem wir darauf angewiesen sind, per Schultertaste zwischen Obi-Wan und Qui-Gon zu wechseln, hatte dann genau diese Taste einen Aussetzer. Beide Probleme konnten mit einem simplen Neustart der Konsole behoben werden.

Zweimal kam es dann allerdings vor, dass das Spiel in einem Standbild hängen blieb. Bei der Xbox-Fassung konnten wir uns zumindest in einem Fall noch darüber hinwegsetzen, beim zweiten Mal fielen wir hingegen einem Game Breaking Bug zum Opfer. Der bestand darin, dass nach dem Neustart unsere aktuelle Aufgabe als erledigt markiert, die nächste Quest aber nicht getriggert wurde. Damit hingen wir auf ewig im Freien Spiel fest. Da Lego Star Wars nur automatisch speichert und wir innerhalb eines Spieldurchgangs keine separaten Spielstände anlegen können, blieb als einzige Lösung, komplett mit einem neuen Spielstand anzufangen. Danach konnten wir dann zwar alle Episoden ohne weitere Abstürze spielen, die Angst, erneut dem Fehler zum Opfer zu fallen, saß uns aber fortan stetig im Nacken. So etwas sollte bei einem Spiel dieser Größenordnung nicht passieren und wird hoffentlich rasch per Patch behoben.

Christian Fußy

Rey kann unterschiedliche Werkzeuge basteln, sobald sie die passenden Blaupausen gefunden hat.

MEINUNG
Christian Fußy

Mit fantastischer Präsentation, aber als Spiel nur Mittelmaß

Alles in allem war Star Wars: TSS ein frustrierendes Erlebnis für mich. Zwar ist die Gestaltung der Welt und die Präsentation mit John Williams' klassischer Musikuntermalung und der schicken Grafik (von der Switch-Fassung abgesehen) hervorragend, Gameplay und Questdesign zeigen aber schon nach wenigen Stunden Abnutzungserscheinungen. Wer sich an beeindruckenden Vistas und dem typischen Humor der Klötzchen-Reihe erfreut und sich nichts mehr wünscht, als ein bisschen im Star-Wars-Universum herumzutollen, kann getrost zugreifen. Alle anderen werden aber wahrscheinlich von den repetitiven Aufgaben und der wenig fesselnden Erzählweise auf Dauer gelangweilt sein. TT Games hatte mit dem Spiele-Paket sichtlich den Anspruch, etwas Besonderes zu erschaffen. Und zumindest mit der Spielwelt ist das dem Team gelungen. Leider wurde die Chance verpasst, das Lego-Universum mit wirklich substanziellen Dingen wie aufregenden Quests oder magischen Momenten zu füllen.

Infos

Termin:	05. April 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Warner Bros. Interactive
Entwickler:	TT Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Detailverliebte Spielwelt
- ✚ Riesiger Umfang
- ✚ Barrierefreiheits-Optionen
- ✚ Teils herrlich obskure Charaktere
- ➖ Zu viele Bugs
- ➖ Wenig aufregendes Rätsel- und Quest-Design
- ➖ Unübersichtliche Karte
- ➖ Switch-Version mit mieser Auflösung und Pop-Ins

Wertung

6

Riesige Spielwiese mit immensem Umfang, die aber längerfristig wenig Motivation bietet.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

MARIO KART 8 DLC-PACK 1

Endlich gibt es neue Strecken für Mario Kart 8 Deluxe auf der Nintendo Switch! Manche der DLC-Pisten sind fantastisch – aber einige auch eine herbe Enttäuschung.

Wie lange mussten Mario-Kart-Fans auf neue Strecken für Mario Kart 8 Deluxe auf der Nintendo Switch warten? Viel zu lange. Fast fünf Jahre waren es insgesamt! Und auch damals war der Wii-U-Port bereits rund drei Jahre alt. Fleißige Mario-Kart-Zocker fahren also seit bald acht Jahren dieselben Strecken. Doch dank des Booster-Streckenpass soll jetzt alles anders werden! Bis Ende 2023 erscheinen insgesamt ganze 48 zusätzlichen Kurse für das Switch-Rennspiel. Dabei handelt es sich allerdings nicht um neue Pisten, nein, sondern um Strecken aus früheren Teilen der Reihe. Die überwiegende Mehrheit stammt aus dem Mobile-Game Mario Kart Tour, das für Android und iOS erhältlich ist. Nun sind die ersten acht Zusatz-Pisten für die Nintendo Switch erschienen, namentlich der „Goldener Turbo"- sowie der „Glückskatzen"-Cup. Wir haben uns die neuen Strecken angeschaut. Manche sind wirklich fantastisch – andere aber auch eine herbe Enttäuschung.

Das sind die ersten neuen Strecken

Bei den acht neuen Strecken der ersten Release-Welle handelt es sich um Paris-Parcour (Mario Kart Tour), Toads Piste (Mario Kart 7), Schoko-Sumpf (Mario Kart 64), Kokos-Promenade (Mario Kart Wii), Tokio-Tempotour (Mario Kart Tour), Pilz-Pass (Mario Kart DS), Wolkenpiste (Mario Kart: Super Circuit) und Ninja-Dojo (Mario Kart Tour). Weitere Zusatz-Pisten folgen in fünf weiteren Veröffentlichungs-Wellen. Welche Strecken dann noch für Mario Kart 8 Deluxe erscheinen, haben findige Datamin er bereits herausgefunden.

Der absolut minimale Aufwand?

Die neuen Pisten fühlen sich für langjährige Mario-Kart-Zocker geradezu wie eine Erlösung an. Endlich mal was Neues! Möglicherweise ist sich auch Nintendo dieser Dankbarkeit der Fans bewusst, denn mehr Mühe als unbedingt notwendig haben sich die Japaner bei den DLC-Strecken offensichtlich nicht gegeben. Das geniale Fahrgefühl von Mario Kart 8 ist dasselbe wie schon bei den ursprünglichen 48 Strecken des Rennspiels, in dieser Hinsicht gibt es nichts zu beanstanden. Auch sonst ist das Gameplay natürlich genau so, wie man es schon kennt. Richtig gut also!

Toads Piste beeindruckt auf der Switch nicht mehr so wie seinerzeit in Mario Kart 7 auf dem 3DS – damals war das Flug-Feature nämlich ganz neu.

Die Kokos-Promenade aus Mario Kart Wii wurde schon einmal wiederverwertet, die erneute Neuauflage gehört aber zu den stärksten Strecken im DLC.

Der Pilz-Pass von Mario Kart DS erstrahlt auf der Switch zwar im neuen Glanz und weckt wohlige Nostalgie langjähriger Fans, fällt aber vergleichsweise kurz aus.

Allerdings hat Nintendo die zusätzlichen Strecken eins zu eins aus dem Mobile-Game Mario Kart Tour importiert. Antigravitations-Passagen? Abschnitte unter Wasser? Nix da. Dafür hätte mehr Arbeit in den DLC fließen müssen, was jedoch nicht passiert ist.

Manche Strecken sind gähnend langweilig

Optisch gibt es hingegen nichts zu bemängeln. Ja, gerade die aus Mario Kart Tour stammenden Pisten sind weniger detailreich als man es gewohnt ist. Sieht aber trotzdem gut aus und die Atmosphäre ist stimmig. Gerade bei den Tour-Strecken ist die Qualität aber extrem schwankend. Während Paris-Parcour und Ninja-Dojo mit frischen und spaßigen Ideen aufwarten und sogar richtig anspruchsvoll sind, ist beispielsweise Tokio-Tempotour auf der Switch gähnend langweilig. Die Strecke ist ziemlich kurz, wenig abwechslungsreich und inhaltlich leer. Klar, die Piste kommt halt von einem Mobile-Game, das auf ganz anderen Geräten als der Switch und vor allem auch auf ganz andere Art und Weise gespielt wird. Aber dann hätte man halt mehr Arbeit reinstecken müssen, immerhin bezahlen Spielerinnen und Spieler ja für die DLC-Inhalte. Entweder 25 Euro für den gesamten Season-Pass oder durch eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online. Besser sieht es bei den Strecken aus, die nicht aus Tour stammen, sondern aus früheren Nintendo-Konsolen-Teilen der Mario-Kart-Reihe. Vor allem Kokos-Promenade von der Wii, Pilz-Pass vom DS und Wolkenpiste vom Game Boy Advance machen auf der Switch so viel Spaß wie nie zuvor – und sehen auch besser aus. Damit sind die ersten zwei zusätzlichen Cups für Mario Kart 8 Deluxe auf der Nintendo Switch sehr durchwachsen. Man kann sich nicht dem Gefühl verwehren, dass Nintendo ganz genau weiß, wie sehr sich Fans neue Strecken wünschen und daher auch Abstriche in Kauf nehmen. Der offensichtlich simple Port aus dem Mobile-Game hinterlässt einen wenig ambitionierten Eindruck.

Geht das jetzt so weiter mit dem DLC?

Wird das bei den nächsten DLC-Strecken genauso? In der Tat sollte man davon ausgehen, dass die weiteren Zusatz-Pisten, die bis Ende 2023 veröffentlicht werden, einen ähnlich durchwachsenen Eindruck hinterlassen. Immerhin stammen die meisten neuen Strecken aus Mario Kart Tour und Nintendo wird wohl kaum plötzlich anfangen, mehr Mühe reinzustecken. Ab sofort steht der erste neue DLC für Mario Kart 8 Deluxe auf der Nintendo Switch mit acht neuen Strecken zur Verfügung. Der Booster-Streckenpass ist, und das gilt vermutlich auch für die kommenden Inhalte – eine Erlösung für langjährige Mario-Kart-Fans, stellt zugleich aber auch das absolute Minimum an Aufwand dar, den Nintendo zu investieren bereit ist. Schade, da wäre mehr drin gewesen – eine vergeudete Chance.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

Objektiv eine sehr durchwachsene erste DLC-Welle, trotzdem habe ich viel Spaß damit.

Was habe ich mich gefreut, als Nintendo vor einiger Zeit neue Strecken für Mario Kart auf der Switch ankündigte! Immerhin fahre ich seit dem ursprünglichen Release auf der Wii U vor rund acht Jahren die immergleichen Routen. Da tut jeder frische Wind natürlich wahnsinnig gut und das ist tatsächlich mit den neuen Pisten der ersten DLC-Welle der Fall. Erstens, weil es überhaupt mal was Neues gibt, und zweitens, weil Strecken wie Ninja-Dojo, Paris-Tour und Kokos-Promenade wirklich super sind. Die Nostalgie spielt bei Pilz-Pass, Schoko-Sumpf und Co. ebenfalls eine wichtige Rolle, die Pisten hab ich schon vor etlichen Jahren in früheren Teilen gespielt und gemocht. Gleichzeitig steckt in dem DLC einfach nur der absolute Minimalaufwand – und das ist wirklich furchtbar schade.

Die Mehrzahl der neuen Strecken stammt aus dem Mobile-Game Mario Kart Tour, das 2019 für Geräte mit Android und iOS erschienen ist. Heißt: Die Strecken sind für reine Switch-Zocker ganz neu – aber auch eigentlich für Smartphones gemacht.

Infos

Termin:	18. März 2022
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro (Booster-Streckenpass)

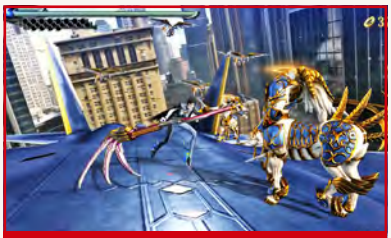
Fazit

LOHNT SICH

Endlich neue Strecken, aber auch auch eine herbe Enttäuschung. Da wäre möglich gewesen!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

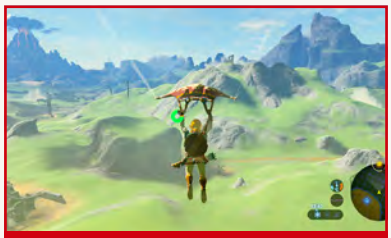
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Artful Escape
Wertung: 8 | Hersteller: Annapurna Interactive

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Kirby und das vergessene Land
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

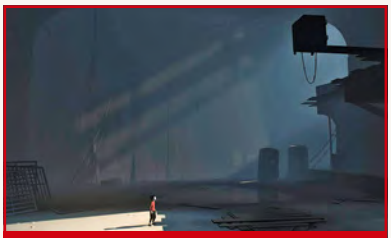
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Chicory: A Colorful Tale
Wertung: 9 | Hersteller: Finji

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Lacuna
Wertung: 8 | Hersteller: Assemble Entertainment

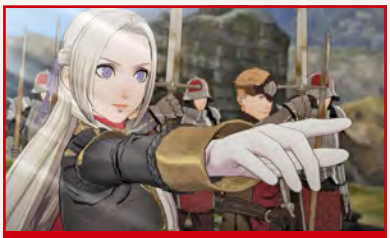
Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Loop Hero
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

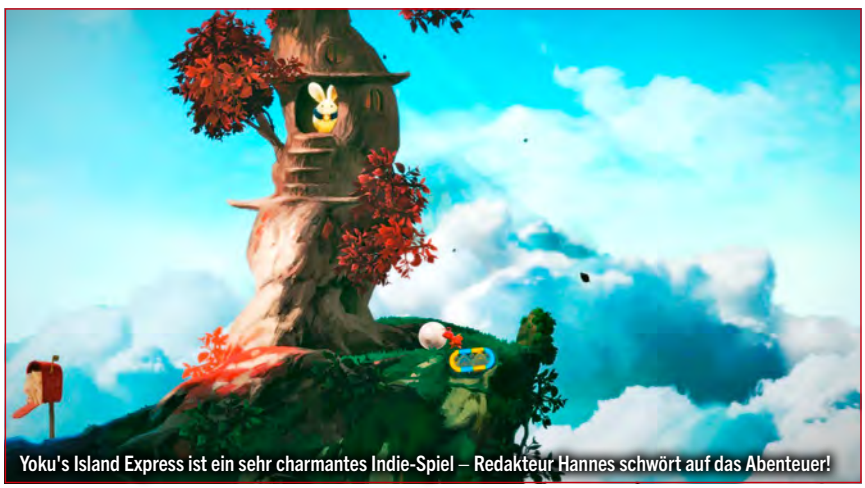
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Yoku's Island Express ist ein sehr charmantes Indie-Spiel – Redakteur Hannes schwört auf das Abenteuer!

MY TWO COINS

Die rosarote Brille kennen die meisten von uns. Der Vorteil einer Brille ist, dass man Dinge im Blick behalten kann. Schlimmer ist die rosarote Tarnkappe im Spielregal.

Ich möchte heute mit euch über etwas sprechen, das ich jetzt einfach mal fachmännisch korrekt als „Nostalgie-Slap" bezeichne. Kennt ihr das? Ihr habt ein schönes Stück Freizeit, deshalb greift ihr euch eines eurer alten Lieblingsspiele von geraumer Vorzeit und werft es in die Konsole. Bereits beim Ladebildschirm kommt in euch ein wohliges Gefühl hoch. Hach ja, damals. Wir brauchten keine 4K-Grafik. Wir brauchten kein HDR. Wir brauchten keine 60 Frames pro Sekunde. Neeeein, damals sind wir noch ohne den ganzen Kram allein den ganzen Weg gelaufen. Barfuß. Bergauf. In beide Richtungen. Und dann geht's auch schon los! Der antike Controller knarzt gemütlich in unseren Händen, wohlige Klänge von vor drei Videospielgenerationen umschmeicheln unser Ohr, wir stürzen uns gleichzeitig in unsere Erinnerungen und in die alte Spielwelt, legen danach kurz das Joypad zur Seite und schmunzeln leise zu uns selbst: Wow. Was für ein Mist!

War das mal besser?!

Gut, gut, möglicherweise bin ich einfach nur ein bisschen Komfort-verwahrlost. Aber puh, einige Spiele altern wirklich schlecht. Und am schlimmsten sind die, denen man das gar nicht anmerkt, bevor man sie wieder mal Strom kosten lässt. Hatte Dead Space 1 schon immer diese Katastrophensteuerung? Das Fehlen eines Hüpf-Buttons in Guild Wars 1 hat mich früher nicht so sehr gestört. Irgendwer müsste Simon Belmont auf dem NES mal einen zweiten Gang einbauen. Mario Kart auf dem SNES lässt auch einiges an Drehzahl vermissen, wenn man sich an die N64-Generation und spätere Racing-Kollegen gewöhnt hat. Das erste Silent Hill auf der Playstation sieht selbst auf kleinen Flatscreen-Bildschirmen so aus, als hätte jemand einen Haufen Briefmarken pixelweise über mein Display erbrochen. Am meisten hat mich aber Deus Ex umgehauen. Also, das Original-Deus-Ex, damals auf dem PC. Ich weiß, das ist eine Form von Majestätsbeleidigung gegenüber einem der besten Spiele aller Zeiten, aber wenn ich noch einmal eine bewusstlose Wache loote und dann manuell (!) alle Items in mein Inventar verschieben muss, weil das gute Stück keine Auto-Sortierung hat, schreie ich einem Greasel ins Gesicht! Super Metroid ist aber immer noch toll, was schon fast eine Gemeinheit dem Rest der Spielewelt gegenüber darstellt.

THE OTHER CASTLE

Als das erste Spiel der Stalker-Serie vor fast 15 Jahren erschienen ist, hätte wohl niemand geahnt, dass das Kernkraftwerk Tschernobyl noch einmal so relevant werden würde.

Stalker 2: Heart of Chernobyl sollte ursprünglich Ende 2022 erscheinen, nun hat der ukrainische Entwickler GSC Game World die Arbeit an dem Spiel aufgrund des russischen Angriffskriegs auf sein Heimatland auf unbestimmte Zeit verschieben müssen. Wir hoffen sehr, dass unsere Freunde und Kollegen bald weiter an dem Nachfolger des Rollenspiel-Shooters rund um das berühmt-berüchtigte Kernkraftwerk arbeiten können. Bis dahin möchten wir euch aber einladen, das Original zu spielen! Den ersten Teil samt seiner direkten Nachfolger Clear Sky und Call of Pripyat gibt es für den PC zum Beispiel auf gog.com. Und das für wenig Geld.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers 2
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Triangle Strategy
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Hextech Mayhem: A League of Legends Story
Wertung: 8 | Hersteller: Riot Forge

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

OlliOlli World
Wertung: 8 | Hersteller: Private Division

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

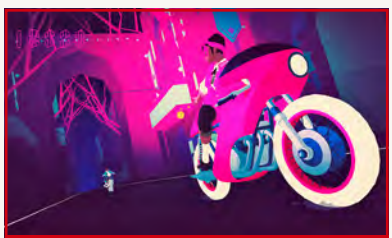
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Wird je ein Funracer so gut wie Mario Kart? Wohl nicht – Crash Team Racing ist aber auch ganz gelungen!

RETRORÄTSELN

Wir waren so kurz davor, wieder einen Sieg einzustreichen. Da kommt zwei (!) Tage vor der Deadline Luisa Stolz um die Ecke und gibt aus dem Nichts die richtige Antwort …

In der letzten N-ZONE suchten wir Avenging Spirit. Glückwunsch, Luisa, du hast den Sieg verdient! Neues Rätsel: Ende der 80er-Jahre, als eine gewisse Spielefirma noch gute Games produziert hat, erschien auf dem Game Boy dieser Excitebike-ähnliche Racer. Wer es damals gezockt hat, wird zwei Dinge bestätigen. Erstens, es war mehr Geschicklichkeits- als Rennspiel. Und, zweitens, ein Salto mehr geht immer!

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND – GUIDE

WADDLE DEES

Mit der Liste der Fundorte der kleinen Gesellen sowie einer Anleitung für alle Missionen bleibt kein Waddle Dee dem Bestienrudel überlassen.

Von Ronja Häußer

Welt 1
Naturebenen

1.1 Urbane Graslande

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Den ersten Waddle Dee befreit ihr direkt nach einem Minibosskampf gegen den Schwert-Grobian.
- Der zweite Waddle Dee ist in einem Wassertank gefangen, den ihr mit dem Vollstopf-Modus öffnet. Der Wassertank befindet sich auf dem Dach des Gebäudes ganz rechts direkt zu Beginn des dritten Abschnitts.
- Den dritten Waddle Dee könnt ihr gleich darauf retten, indem ihr die allererste Eckkröte mit dem Abwärtspikser des Kegelstopfers erledigt.

Bringe 5 Tulpen zum Blühen.

- Die erste Tulpe wächst direkt zu Beginn des Levels auf einem Baumstumpf auf der linken Seite.
- Die zweite Tulpe folgt direkt auf der nächsthöheren Ebene. Gegen Ende, nahe an der rechten Seite, findet ihr einen blauen Schalter. Der öffnet eine Gittertür direkt geradeaus. Lauft ihr in die Einbuchtung und dann nach links, findet ihr einen geheimen Weg, an dessen Ende sich die zweite Tulpe befindet.
- Die dritte Tulpe wächst in einem Holztopf in einer leicht erhöhten Gebäudeecke ganz links. Ihr gelangt dorthin kurz nachdem ihr den Kegel-Stopfer erhalten habt. Folgt einfach dem Level um die Kurve und dann geradeaus. Ein sitzender Kläffi hält vor dem Zaun der Ecke Wache.
- Die vierte Tulpe wächst hinter einem Baum rechts hinter der allerersten Eckkröte.
- Die fünfte Tulpe wächst versteckt hinter einem Rabüffel im zerstörten Hochhaus am Ende des Levels.

Zerstöre den Rollladen des Gebäudes.

- Mit Rollladen ist die große garagentorartige Fläche gemeint, die sich auf der Ebene findet, auf der ihr auch den Automaten-Stopfer erhaltet. Über die gesamte Fläche des Rollladens erstreckt sich ein sternenförmiger Riss. Befeuert ihr diesen mit den Dosen des Automaten-Stopfers, wird er zerstört.

Gelange über das heraussprudelnde Wasser den Balkon.

- Folgt ihr dem Level, nachdem ihr zum ersten Mal den Kegel-Stopfer erhaltet, gelangt ihr zu einem kaputten Wasserohr. Es versteckt sich halb hinter einem Baum in einer Hausecke, ist aber gut zu erkennen. Mit dem Abwärtspikser des Kegels brecht ihr den Riss auf. Über den Wasserstrahl gelangt ihr nach oben auf den Balkon.

1.2 Ab durch den Tunnel

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Nachdem ihr den Eingangsbereich durch den Tunnel verlassen habt und in den Untergrund gelangt, findet ihr direkt auf der linken Seite der Passage einen Wassertank. Diesen öffnet ihr mit dem Vollstopfer. Der darin versteckte blaue Schalter öffnet eine Passage links in der Wand. Dahinter verbirgt sich ein geheimer Raum. Der erste Waddle Dee steckt dort in einer Schatztruhe fest.

- Links neben der Tür durch die ihr den dritten Tunnelabschnitt verlasst, sind Betonziegel gestapelt. Springt ihr von diesen auf einen gelbgrünen Lüftungskasten, findet ihr einen geheimen Weg, der zu einem Block mit Bombensymbol führt. Greift diesen an, um direkt unterhalb einen Raum zu enthüllen, in dem der zweite Waddle Dee versteckt ist.
- Am Boden des vierten Tunnelabschnitts befindet sich eine Lunte. Entzündet diese und springt dann schnell in die Kanone am Ende der Lunte. Sie feuert euch nach oben, wo sich der vierte Waddle Dee versteckt.
- Kurz bevor ihr den Treppenstopfer-Abschnitt im fünften Tunnelteil beendet, findet ihr wieder eine Lunte und eine Kanone vor. Der Vorgang ist derselbe wie beim vorherigen Waddle Dee. Achtet darauf, die Treppe an der bereitstehenden Verkehrsblockade auszuspucken, sodass sie nicht auf der Lunte steht.

Entzünde 4 Laternenschalter.

- Die erste der vier Laternen befindet sich rechts im Tunneleingang ganz zu Beginn des Levels. Sie wird leicht versteckt von Verkehrsblockaden. Entzündet sie mit Kirbys Spezial-Power Feuer.
- Die zweite Laterne befindet sich ganz links in der Ecke einer Plattform ganz zu Beginn des dritten Tunnelabschnitts.
- Die dritte Laterne folgt kurz darauf in der unteren rechten Ecke am Ende des Betonwegs.
- Ganz am Ende des dritten Abschnitts steht die vierte Laterne prominent auf einem Sockel in der Mitte einer Plattform. Die Plattform bewegt sich vertikal, wodurch ihr die Laterne einfach erreicht.

Finde den geheimen Raum.

- Nachdem ihr den Eingangsbereich durch den Tunnel verlassen habt und im Untergrund angelangt seid, findet ihr direkt auf der linken Seite der Passage einen Wassertank. Diesen öffnet ihr mit dem Vollstopfer. Der darin versteckte blaue Schalter öffnet eine Passage links in der Wand. Dahinter verbirgt sich der geheimer Raum.

Entferne das gesucht Poster.

- Wenn ihr den fünften Abschnitt als Treppen-Stopfer entlanglauft, gelangt ihr zu einer orange-weiß-gestreiften Verkehrsblockade. Ein ganzes Stück über der Blockade hängt ein Poster von einem durchgestrichenen Kirby. Wenn ihr die Treppe von links gegen die Blockade ausspuckt, gelangt ihr über sie an das Poster. Attackiert es, dann fliegt es weg.

1.3 Kugelsteinstraße

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Nachdem ihr die erste Leiter hinaufgeklettert seid, folgt dem Weg nach rechts bis ihr zu der nächsten Leiter gelangt. Vor der Leiter steht ein Bernhard und daneben fliegt eine Zielscheibe. Nutzt die Spezial-Power von Bernhard, um auf die Zielscheibe zu schießen. Das öffnet eine kleine Einbuchtung etwas hinter euch in der linken Wand. Dort findet ihr den ersten Waddle Dee.
- Nachdem hier den Hügel mit herunterrollenden Steinen hinaufgelaufen seid, führt der Weg weiter nach links. Auf einer Brücke aus Metallträgern steht ein Bernhard. Nutzt seine Spezial-Power Entdecker, um auf die direkt neben euch an der Wand schwebende Scheibe zu schießen. Das öffnet den Weg zu einem Challenge-Raum, in dem ihr innerhalb eines Zeitlimits fünf Ziele treffen müsst, damit der zweite Waddle Dee erscheint. Gelingt es euch nicht direkt, verlasst den Raum einfach und betretet in wieder. Das sorgt, dafür, dass der Raum neu generiert wird und ihr bekommt einen neuen Versuch.
- Ganz am Ende der Sequenz, in der ihr bergab vor einem riesigen Stein weglauft, landet ihr auf einem steinernen Platz mit Bänken. Lauft so schnell ihr könnt zu dem blauen Schalter zwischen den zwei Blumentöpfen am unteren Rand der angerissenen Fläche. Ihr müsst den Schalter drücken, bevor er von dem Stein in den Abgrund gerissen wird. Dann erscheint auf der Bank in der linken unteren Ecke des Platzes der dritte Waddle Dee.
- Kurz nachdem ihr im Auto-Stopfer an den fallenden Steinen vorbeigefahren seid, seht ihr eine Rampe. Fahrt diese Rampe hinauf und den schmalen Weg entlang. Er führt zu einer eingerissenen Wand, die ihr mit dem Turbo-Boost des Auto-Stopfers zerstören könnt. Im Raum ist der letzte Waddle Dee gefangen.

Ab durch den Tunnel: Rette die versteckten Waddle Dees (2/5)

Iss 3 Snacks von Baumstümpfen.

- Zu Beginn des Levels seht ihr auf einer Plattform auf der linken Seite des Weges einen Baumstumpf, auf dem ein Baguette liegt. Das esst ihr einfach.
- Wenn ihr kurz darauf die gelbe Leiter hochklettert, müsst ihr oben angekommen direkt scharf nach links laufen. Dort liegt eine Banane auf einem Baumstumpf.
- Nachdem ihr an den Containern neben dem Abgrund vorbeigekommen seid, gelangt ihr zu einer Grasfläche. Dort steht ein Sharpe Knight neben einem leeren Baumstumpf. Nähert ihr euch dem Stein rechts neben dem Baumstumpf, zeigt sich auf der Steinspitze ein funkelnder Lichtkreis. Springt in den Lichtkreis, dann erscheint eine Milchpackung auf dem Baumstumpf, die ihr dann trinkt.

Entdecke auf deinem Weg bergauf den Seitenpfad.

- Wenn ihr den Hügel mit den herunterrollenden Steinen hinauflauft, seht ihr auf der rechten Seite die Ecke eines Betongebäudes. Schaut genau hin und ihr entdeckt am Fuß der zu euch gewandten Wand zwei verschlossene Blumen. Folgt ihr den Blumen, gelangt ihr zu dem gesuchten versteckten Weg.

Fahre ohne in den Abgrund zu stürzen.

- Ihr dürft während der ganzen Auto-Stopfer-Phase nicht in den Abgrund fallen.

1.4 Ausflug ins Ambelen-Center

Rette die versteckten Waddle Dees.

- In der kleinen Passage, in der man von oben mit Bomben beworfen wird, liegt auf linken Seite ein Block mit einem Bombensymbol. Zerstört ihn, um eine gelbe Leiter freizulegen. Über die gelangt ihr nach oben auf die u-förmige Dachfläche der Läden. Lauft bis zum Ende der rechten Seite, vorbei an dem Gordow, bis ihr den ersten Waddle Dee erreicht.
- Im darauffolgenden Abschnitt könnt ihr zwischen drei Gängen auf der linken Seite wählen. Nehmt den zweiten, über dem

das Schild mit einem Burger hängt. So gelangt ihr in einen Raum, in dem in der Mitte von drei Tischen ein rundes Podest steht. Die Truhe auf dem Podest verbirgt den zweiten Waddle Dee.

- Nach dem Sieg über den Wilden Eisbert kommt ihr in einen Bereich mit Laufbändern. Folgt ihr dem Levelverlauf, dann erreicht ihr ein aus vier Laufbändern bestehendes Quadrat, in dessen Mitte sich eine Stachelgrube befindet. In der linken oberen Ecke des Laufband-Quadrats befindet sich eine Wand aus brennenden Holzstümpfen. Zerstört diese mit der Spezial-Power Eis. Hinter der Wand befindet sich ein blauer Schalter. Drückt ihn, um die nebenliegende Wand zu öffnen und den dritten Waddle Dee zu befreien.
- Verlasst ihr das Laufbändergebiet, betretet ihr eine große Halle mit einem Glasdach. Hier müsst ihr wieder zwischen Gängen wählen. Folgt dem ganz oben auf der linken Seite, über dem das Bild eines Kuchens hängt und der gegenüber von dem Gang mit der blauen Eiscreme liegt. In dem darauffolgenden Raum stehen drei Truhen vor einer Regenbogenleuchtreklame auf einer Bühne. Der vierte Waddle Dee befindet sich in der mittleren Truhe.

Iss 4 Donuts.

- Nachdem ihr über die Rolltreppe am Eingang des Centers nach oben gelangt seid, führt euch der Weg nach rechts, vorbei an Mini-Rolltreppen, die kleine Hügel bilden. Bei der zweiten Rolltreppenformation dieser Art liegen drei Pappboxen auf der Erhebung zwischen den Rolltreppen. Zerstört sie, um den ersten Donut zu finden, der dahinter auf einem Esstisch liegt.
- Nach dem Sieg über den Wilden Eisbert kommt ihr in einen Bereich mit Laufbändern. Folgt ihr dem Levelverlauf weiter, dann erreicht ihr ein aus vier Laufbändern bestehendes Quadrat, in dessen Mitte sich eine Stachelgrube befindet. Lauft zu der rechten unteren Ecke, dann beginnt es dort zu funkeln. Berührt dieses Funkeln und ein Donut materialisiert sich auf den Laufbändern.
- Verlasst ihr das Laufbändergebiet, betretet ihr eine große Halle mit einem Glasdach. Hier müsst ihr wieder zwischen Gängen wählen. Folgt dem Weg ganz oben auf der linken Seite, über dem das Bild eines Kuchens hängt und der gegenüber von dem Gang mit der blauen Eiscreme liegt. Auf der anderen Seite des nun folgenden Raumes befindet sich eine Rolltreppe am anderen Ende. Springt auf den Esstisch, der der Rolltreppe am nächsten ist. Dort findet ihr wieder ein Funkeln, wenn ihr es berührt, liegt auf dem Esstisch in der unteren linken Ecke des Raumes der dritte Donut.
- Der letzte Donut befindet sich ganz am Ende des Levels. In der rechten Ecke des Platzes, hinter einer Palme, befindet sich eine gelbe Leiter, über die man auf den Bogen hinaufklettern kann. Oben stehen drei Esstische und auf dem ganz links liegt der vierte Donut.

Iss den Superkraft-Lolli.

- Nachdem ihr über die Rolltreppe am Eingang des Centers nach oben gelangt seid, führt euch der Weg nach rechts. Lauft ihn solange entlang, bis ihr an eine Wand gelangt. Dort liegt ein Lolli auf cyanfarbenen Sitzpolstern. Den esst ihr einfach.

Laufe durch das Center ohne dich zu verirren.

- Um sich im Center nicht zu verlaufen, müsst ihr, wenn ihr eine Auswahl von vielen Läden habt, den richtigen wählen. Das passiert zweimal innerhalb des Levels. Ihr erkennt diese Abschnitte daran, dass es viele verschiedene Türen gibt, über denen Schilder mit verschiedenen Essensabbildungen hängen. Wählt beim ersten Mal den zweiten Gang, über dem das Schild mit einem Burger hängt. Beim zweiten Mal ist der Gang ganz hinten links der richtige Weg. Über diesem hängt ein Kuchenschild und er liegt gegenüber dem Gang mit der blauen Eiscreme

Einsamer Strand: Zerstöre die Sandfigur. (Auch wenn sie wirklich putzig ist, schade.)

1.5 Gerangel im Center

Schlüpfe durch die Beine von Gorilloss.

Besiege Gorilloss mit der Spezial-Power Schwert.

Besiege den Boss innerhalb von 2:00.

Besiege den Boss, ohne Schaden zu erleiden.

Welt 2
Ewigblau-Küste

2.1 Einsamer Strand

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Lauft ihr nach dem Kampf gegen den Wilden Bonkers weiter, seht ihr am oberen Bildrand eine Betonmauer aus der Steinwand ragen. Direkt rechts neben der Mauer befindet sich eine gelbe Leiter. Klettert sie hoch und lauft oben auf die Betonmauer. Dort findet ihr einen hölzernen Pfosten, den ihr mit Bonkers Spezial-Power Hammer einstampft. Daraufhin sinkt die Mauer nach unten und ihr befreit den dahinter versteckten ersten Waddle Dee.
- Schwimmt im dritten Abschnitt an den Wasserstrudeln vorbei, bis der Wasserweg schmaler wird. An dieser Stelle seht ihr ganz rechts die Seite einer Steinwand, in deren Schutz ein Kläffi schläft. Springt über die aus der Wand herausragenden Steine nach oben auf eine Grünfläche mit einem Scarpy und einem Pfosten. Schlagt den Pfosten mit der Spezial-Power Hammer und es öffnet sich ein Durchgang in der gegenüberliegenden Felswand. Über den Gang gelangt ihr in einen Nebenraum. Dort könnt ihr mit Hammer und Pfosten ein Time-Trial aktivieren. Erreicht das Ende des Raums im Zeitrahmen und ihr rettet den zweiten Waddle Dee.
- Wenn ihr das Boot am Ende des Levels bekommt, schwimmt ihr unter der Holzbrücke durch in Richtung goldener Käfig und dann nach links. Die Wand direkt hinter zwei dort schwimmenden Fässern ist rissig. Brecht die Wand mit dem Windstoß auf und fahrt hindurch. Dort befindet sich eine Insel. Legt hinten an der Insel an, wo das Wasserlevel niedrig ist, dann befreit den letzten Waddle Dee.

Knacke 3 Klopf-Klopf-Nüsse.

- Folgt dem Sandweg von Levelbeginn an, um zu einem schattigen Strand auf der

Betoninseln: Rette die versteckten Waddle Dees (3/4). / Erreiche die Insel der Schätze.

linken Seite zu gelangen. Am unteren Rand des Strandes liegt etwas, das aussieht wie ein Avocado-Kern mit Stiel. Das ist die Nuss. Ihr zerstört sie, indem ihr sie ein paar Mal kickt.

- Lauft zum anderen Endes des Strandes und ihr seht ein Stück entfernt eine weitere Insel, die von einem Nagodil umkreist wird. Unter der Palme auf dieser Insel liegt die zweite Nuss.
- Wenn ihr das Boot am Ende des Levels bekommt, schwimmt ihr unter der Holzbrücke durch in Richtung goldener Käfig und dann nach rechts am Wasserstrudel vorbei. In der oberen Ecke des Bereichs schwimmt die letzte Nuss. Fahrt ein paar Mal mit dem Boot gegen sie, um sie zu knacken.

Zerstöre die Sandfigur.

- Lauft am Ende des zweiten Abschnitts an der Tür vorbei nach rechts, bis ihr eine Steinwand erreicht. In der Ecke der Steinwand am unteren Bildschirmrand ist ein kleiner Strand. Dort hat jemand einen Kläffi aus Sand gebaut, den ihr zerstört.

Vervollständige den Schriftzug auf dem Dach.

- Auf demselben Dach, auf dem ihr den Ring-Stopfer bekommt, ist am unteren Rand ein Schriftzug aus rostigen Metall-Buchstaben in der Kirby-Sprache. Stellt euch als Ring-Stopfer in die Lücke zwischen den Buchstaben, die wie ein C und ein L aussehen.

2.2 Betoninseln

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Kurz nachdem das Level beginnt, gelangt ihr zu einer Konstruktion aus zusammenhängenden Beton-Inseln. Folgt dem Verlauf der Plattformen einfach und sammelt dabei alle grünen Rauten ein. Keine der Rauten ist versteckt und alle entdeckt ihr schnell auf den Inselabschnitten. Habt ihr alle gesammelt, zieht am Ende des Platforming-Segments ein Kran einen Container aus dem Wasser. Der erste Waddle Dee steckt in der Truhe auf diesem Container.
- Direkt darauf begegnet ihr den Grabor zum ersten Mal und gelangt dann zu einer weiteren Gruppe an Beton-Inseln, dieses Mal mit orange-roten Rauten. Nutzt die Bohrer-Power der Grabor, um die Rauten zu sammeln. Die erste könnt ihr direkt auf der ersten quadratischen Plattform ausbuddeln und die zweite auf der folgenden. Für die dritte Raute springt ihr rechts auf die fahrende Plattform und fahrt zu dem Sockel mit dem grünen Zaun. Kehrt zurück zur zweiten Sandplattform und lauft gerade aus bis zum Giga-Kanonor. Es schießt gegen einen Pfeiler, auf dem ihr die vierte Raute ausgraben könnt. Verschlingt dann die Hebebühne und fahrt damit ganz nach rechts. Fahrt sie zu voller Größe aus und dann spuckt sie aus, um euch in die kleine Einbuchtung zu bugsieren. Dort ist die fünfte Raute verbuddelt. Habt ihr alle Rauten, folgt dasselbe, wie beim vorherigen Waddle Dee.
- Springt nicht auf den gelben Stern am Ende des ersten Abschnitts. Schwimmt stattdessen an den Drahtseilen direkt daneben entlang, bis sie in der rechten Ecke unter Wasser hängen, weil dort ein Pfeiler umgefallen ist. An dieser Stelle überquert ihr einfach die Abgrenzung. Etwas entfernt seht ihr die Schatzinsel, dort schwimmt ihr hin. In der Schatztruhe auf der Insel sitzt der dritte Waddle Dee fest.
- Im zweiten Levelabschnitt sammelt ihr nochmal grüne Rauten ein. Die erste Raute ist direkt zu Beginn auf der oberen Ebene der sich vor- und zurückschiebenden Plattform. Ihr buddelt sie mit dem Bohrer aus, wenn sie erreichbar ist. Die nächste Raute findet ihr oben auf einem Kistenturm, der von Bombomaestro bewacht wird. Es folgt eine weitere der zuvor beschriebenen Plattformen und wieder müsst ihr die Raute aus der höher liegenden Fläche ausgraben. Dann folgt etwas Naturfläche, von der sich in Richtung Wasser eine kleine Ausbuchtung abzweigt. Grabt an der sternförmigen Stelle und es erscheint ein Stern, der euch zu einem separaten Abschnitt bringt. Hier bekommt hier den Rohr-Stopfer, rollt bergab und springt dann gegen die rissige Wand. Damit bekommt ihr die letzten zwei Rauten und öffnet die Gittertür zum letzten Waddle Dee.

Grüße 3 Seevögel.

- Der erste Seevogel schwimmt direkt zu Beginn an der Ecke der allerersten Plattform (die, auf der ein Wasserball liegt) im Wasser. Berührt ihn einfach.
- Der zweite Seevogel schwimmt hinter der Spuckwatt nahe an der Levelabgrenzung zwischen der zweiten Betoninselgruppe mit den orangen Rauten und den zwei Gordow-Stangen.
- Der dritte Seevogel schwimmt rechts am Fuß der Betoninsel mit dem Stern, der Kirby zum zweiten Abschnitt fliegt, im Wasser.

Erreiche die Insel der Schätze.

- Springt nicht auf den gelben Stern am Ende des ersten Abschnitts. Schwimmt stattdessen die abgrenzenden Drahtseile direkt daneben entlang, bis sie in der rechten Ecke unter Wasser hängen, weil dort ein Pfeiler umgefallen ist. An dieser Stelle überquert ihr über die Abgrenzung. Etwas entfernt seht ihr schon die Schatzinsel und schwimmt dort hin.

Grabe eine Maxi-Tomate aus.

- Das Level endet mit einem schmalen Steg, der an einer Reihe Giga-Kanonor vorbeiführt. Genau in der Mitte der Strecke könnt ihr an der gekennzeichneten Stelle mit der Spezial-Power Bohrer nach der Maxi-Tomate graben.

2.3 Klettertour auf dem Zementgipfel

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Ganz zu Beginn des Levels klettert ihr drei gelbe Leitern nach oben und gelangt auf eine weitläufigere Fläche mit zwei Beton-Plattformen. Auf der Linken ist eine Art Swimming-Pool, um den einige Gegner herumlaufen. Betretet die Plattform, entfernt euch von der Wandseite und lauft in Richtung Abgrund. Dann seht ihr eine gelbe Leiter, die nach unten zu einem grünen Schrank führt. Den Schrank kippt ihr mit dem Schrank-Stopfer um. Dahinter versteckt sich der erste Waddle Dee.
- Nach dem Sieg über Federina führt ein Weg weiter nach oben. Folgt diesem, bis ihr einen Riesenkabu seht, der Kabus in Richtung eines roten Schalters spuckt. Drückt ihr den roten Schalter, erscheint ein Käfig auf einer provisorischen Brücke etwas oberhalb. Erreicht diesen im vorgegebenen

Zeitraum, um den zweiten Waddle Dee zu befreien. Es lohnt sich, alle Gegner auszuschalten, bevor man den Schalter betätigt. Dann hat man freie Bahn und gelangt schneller zum Käfig.

- Lauft über die Brücke, auf dem ihr den letzten Waddle Dee eingesammelt habt, weiter zu einem kleinen Wasserbecken ganz links in einer Ecke am unteren Bildschirmrand. Bewegt euch von dort aus weiter in Richtung des unteren Bildschirmrandes, bis ihr einen versteckten Weg entdeckt. Dieser führt zu einer roten Stahltür, die wiederum zu einem Challenge-Raum führt. Dort fliegt ihr mit der Spezial-Power Tornado über die Stacheln und berührt dabei drei rote Schalter. Das öffnet eine Gittertür zum dritten Waddle-Dee-Käfig.
- Ganz am Ende des Bogen-Stopfer-Abschnitts, kurz nachdem ihr die Passage voller Stahlkonstruktionen verlasst, gelangt ihr zu einer Weggabelung. Auf der rechten Seite kann man Giga-Kanonore ausmachen und auf der linken befindet sich eine hohe Steinwand. Fliegt auf die eingerissene Stelle in der Steinwand zu und brecht mit dem Schraubangriff durch. Am Ende des freigelegten Tunnels voller roter Ringe wartet der vierte Waddle Dee.

Entferne 3 Gesucht-Poster.

- Ganz zu Beginn des Levels gelangt ihr über eine gelbe Leiter auf eine Zwischenplattform in Pfeilform. Wenn ihr ganz oben an der Leiter angelangt seid, lauft nach rechts. Dort hängt eine Art selbstgemaltes Plakat mit einem durchgestrichenen Kirby. Das ist das erste Gesucht-Poster. Greift es an, um es zu entfernen.
- Nach dem Sieg über Federina führt ein Weg weiter nach oben. Folgt diesem, bis ihr, nachdem ihr eine provisorische Brücke aus Stahlträgern überquert habt, zu einem kleinen Wasserbecken ganz links in einer Ecke am unteren Bildschirmrand gelangt. An der nördlichen Pool-Wand hängt ein weiteres Gesucht-Poster. Wieder mit einem durchgestrichenen Kirby. Weg damit!
- Lauft auf der finalen Ebene des Levels, direkt nachdem ihr den Bogen ausgespuckt habt, nach rechts oben. Dort seht ihr eine kleine Baumgruppe direkt vor einer Felswand. Die Bäume formen eine Art versteckten Halbkreis. Betretet diesen Zirkel und ihr findet das letzte der drei Gesucht-Poster, das dort versteckt an einem Baumstamm hängt.

Friere Federina mit einer Eis-Power ein.

- Wählt vor dem Kampf mit Federina direkt zu Beginn des zweiten Abschnitts die Eis-Power anstelle des Bumerangs. Feuert damit solange auf Federina, bis sich auf ihrem Körper Eisklumpen bilden. Macht das lange genug und sie friert ein. Da sie sich viel bewegt, ist es am einfachsten sie einzufrieren, wenn sie sich auf ihren großen Wirbelsturm vorbereitet. Das macht sie, wenn etwa die Hälfte ihrer Gesundheit verbraucht ist. Feuert los, wenn sie in die Mitte der Arena springt.

Vermeide Kontakt mit den Stacheln im geheimen Raum.

- Nach dem Sieg über Federina führt ein Weg weiter nach oben. Folgt diesem, bis ihr, nachdem ihr eine provisorische Brücke aus Stahlträgern überquert habt, zu einem kleinen Wasserbecken ganz links in einer Ecke am unteren Bildschirmrand gelangt. Lauft von dort aus weiter in Richtung des unteren Bildschirmrandes, bis ihr einen versteckten Weg entdeckt. Dieser führt zu einer roten Stahltür, die wiederum zu einem Challenge-Raum führt. Berührt, während ihr die Challenge erfüllt, nicht die Stacheln am Boden. Nutzt dafür die Spezial-Power Tornado.

Klettertour auf dem Zementgipfel: Entferne 3 Gesucht-Poster (3/3).

2.4 Stromschnellen-Wasserwerk

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Wenn ihr das erste Mal ins Wasser springt, trägt euch die Strömung vorwärts. Neben Stahlträgern ragen auch Ringe aus dem Wasser. Ganz am Ende des Abschnitts seht ihr drei Ringe, die direkt hintereinander angeordnet sind und etwas schräg in der Passage stehen. Fahrt durch den mittleren Ring, um den ersten Waddle Dee zu befreien.
- Ganz am Ende des zweiten Abschnitts ragt eine etwas erhöhte dreieckige Plattform rechts aus der Wand. In der unteren Ecke, neben einem roten Kasten, findet ihr einen Bombenblock. Zerstört diesen, um einen Geheimgang in der vorherigen Plattform zu öffnen. Der Gang führt zu einem Boot-Stopfer-Labyrinth. Nutzt den Windstoß und zerstört die eingerissenen Wände. Der richtige Weg führt erst nach rechts, dann nach links und dann zur Mitte. Mit diesem optimalen Weg erreicht ihr den zweiten Waddle Dee innerhalb des Zeitlimits und befreit ihn.
- Die zweite Treppe im dritten Abschnitt steckt scheinbar auf ihrer schmalen Plattform fest. Schwimmt erstmal weiter bis zur nächsten Plattform, die aus der Wand ein Stückchen ins Wasser ragt. Drückt dort den blauen Schalter und eine Brücke erscheint. Verschlingt die Treppe und hüpft damit über die Treppe bis zu dem roten Schalter. Spuckt sie so aus, dass sie den roten Schalter gedrückt hält. Das öffnet die Gittertür zum dritten Waddle Dee, den ihr über die Treppe erreicht …
- … Geht dann weiter zu einer Stahlbrücke mit mehreren brennenden Holzstümpfen. Macht euch den Weg mit der Eis-Power frei und verschluckt die Treppe am anderen Ende. Hüpft mit der Treppe zurück und spuckt sie in der kleinen Einbuchtung im Boden aus. Damit hält die Treppe die zwei roten Schalter gedrückt und dort, wo der vorherige Waddle Dee gefangen war, öffnen sich zwei weitere Gittertüren. Begebt euch dorthin und befreit den vierten Waddle Dee.
- Der fünfte Waddle die schwebt über dem Auge des Strudels im dritten Becken des vierten Abschnitts. Auf der rechten Seite des Raumes, neben der dortigen Gordow-Stange, führt eine Treppe nach oben zu einem blauen Schalter. Drückt diesen Schalter und es erscheinen Blöcke, über die ihr den Käfig erreicht.

Iss 3 Konserven.

- Ganz am Ende des ersten Abschnitts führen zwei schräg zueinander liegende Plattformen zu einer roten Tür. In der rechten oberen Ecke der tieferliegenden Plattform stehen zwei blaue Schränke. Lauft ihr in deren Nähe, erscheint ganz rechts in der Ecke auf dem Schrank ein Funkeln. Berührt das Funkeln und eine Spur aus Münzen und

Wölkchen führt euch zu der Konserve. Es ist eine Sardinendose, die auf dem blauen Schranke auf der höher liegenden Plattform, links neben der roten Tür, erscheint.

- Die zweite Treppe im dritten Abschnitt steckt scheinbar auf ihrer schmalen Plattform fest. Schwimmt erstmal weiter bis zur nächsten Plattform, die aus der Wand ein Stückchen ins Wasser ragt. Drückt dort den blauen Schalter und eine Brücke erscheint. Verschlingt die Treppe und hüpft damit auf die Plattform, wo zuvor der blaue Schalter war. Spuckt sie an der Einbuchtung direkt unter den brennenden Holzstümpfen aus. Klettert die Treppe hoch und nutzt die Eis-Power, um die Holzstümpfe zu zerstören. Dahinter verbirgt sich die zweite Konserve.
- Die dritte Konserve befindet sich im zweiten Wasserbecken des vierten Abschnitts, das von einem Wasserstrudel durchwirbelt wird. Die Sardinen-Dose schwimmt in einem Kreis um den Kern des wilden Strudels herum.

Gewinne den Kampf, ohne ins Wasser zu fallen.

- Es geht hierbei um den Kampf auf der Stahlbrücke direkt über dem Wasserbecken. Man erreicht ihn über die gelbe Leiter etwas nach der ersten Hälfte des zweiten Abschnitts des Levels. Um die Mission zu erfüllen, ist es am einfachsten, auf der Brücke stehenzubleiben und die Gegner von dort anzugreifen. Ihr könnt kurz vor dem Kampf einem Gegner die Spezial-Power Bombe abnehmen, damit funktioniert die Taktik sehr gut.

Finde den goldenen Fisch.

- Springt direkt zu Beginn des dritten Abschnitts ins Wasser und schwimmt nach rechts bis der Weg von einer Plattform versperrt wird. Am Rand der Grasplattform und in Richtung des unteren Bildschirmrands schwimmt ein golden leuchtender Fisch. Berührt ihn.

2.5 Der tropische Terror

Zerstöre die Wurzeln von Tropic Woods.

- Die Wurzeln wachsen in der zweiten Phase des Kampfes aus dem Boden. Sie erscheinen kurz nachdem Tropic Woods ein Gitter vor seinem Gesicht errichtet.

Besiege den Boss, ohne eine Spezial-Power einzusetzen.

- Nutzt dafür die Sterne, die nach jeder Attacke von Tropic Woods in der Arena erscheinen. Saugt sie ein und schießt sie auf die Palme. Ihr könnt übrigens auch mehrere Sterne gleichzeitig einsaugen.

Besiege den Boss innerhalb von 2.00.

Besiege den Boss, ohne Schaden zu erleiden.

Willkommen in Wundaria: Genieße den Ausblick von der Spitze der Rakete.

Welt 3
Wundaria-Ruinen

3.1 Willkommen in Wundaria

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Gegen Ende des zweiten Abschnitts gelangt ihr zu einem großen Platz, auf dem jede Menge Paradewagen fahren. Es gibt auf diesem Platz jeweils links und rechts eine runde Plattform mit einem kleinen Podest in der Mitte. Auf dem Podest der linken Plattform befindet sich ein roter Schalter. Dieser aktiviert ein kurzes Zeitfenster, in dem ihr auf der rechten Plattform den ersten Waddle Dee befreien könnt.
- Danach kommt ihr zu einem Turm aus Raketen, denen ihr ausweichen müsst, während ihr gelbe Leitern nach oben klettert. Nachdem ihr die erste Leiter erklommen habt, steht ihr auf einer halbrunden Plattform mit zwei Einbuchtungen in der Wand. Drückt den blauen Schalter in der Einbuchtung ganz rechts, um weiter oben ein Gittertor zu einer zweiten Tür zu öffnen. Ihr erreicht die neue Tür über eine gelbe Leiter auf der nächsthöheren Plattform. Diese Tür führt zum Achterbahn-Stopfer. Drückt den blauen Schalter ganz am Ende der Fahrt, indem ihr euch nach links lehnt. Nachdem ihr wieder ausgestiegen seid, befreit ihr dann den zweiten Waddle Dee.
- Der dritte Abschnitt beginnt mit mehreren runden, sich drehenden Plattformen. Die fünfte Plattform ist aufgeteilt in Viertel unterschiedlicher Höhen. Klettert über die höheren Abschnitte auf die angefügte Säule. Obendrauf befindet sich ein blauer Schalter. Betätigt ihn und auf der sechsten runden Plattform erscheint der Käfig mit dem dritten Waddle Dee.
- Kurz vor dem Ende des Levels befindet sich ein völlig verschmutzter Brunnen. Entfernt den Schlamm auf allen vier Kreisen, die die Säule in der Mitte umgeben mit dem Wasserspritzer. Daraufhin öffnet sich die orange-gelbe Klappe mit dem Planeten vor der Säule und heraus kommt der vierte Waddle Dee.

Hilf den verirrten Entchen, ihre Mutter zu finden.

- Die fünf Entchen befinden sich alle auf dem großen Platz ganz zu Beginn des Levels. Eines sitzt auf der rechten Treppe direkt neben der großen Wundaria-Statue. Von dort aus seht ihr etwas weiter hinten eine große Karte. Dahinter sitzt ein weiteres Entchen. In der linken oberen Ecke des Platzes versteckt sich ein Entchen hinter einem Popcorn-Stand. Links neben der großen Statue, am oberen Ende der Treppe, sitzt ebenfalls ein Entchen. Das letzte Entchen findet ihr auf der Hecke direkt hinter der Statue. Bringt nun alle eingesammelten Entchen zu ihrer Mama, die rechts neben dem Popcorn-Stand wartet.

Genieße den Ausblick von der Spitze der Rakete.

- Gemeint ist die Rakete, die Teil der Wundaria-Statue ist, die euch gleich zu Beginn des Levels begrüßt. Ihr klettert einfach ganz nach oben auf die Statue und stellt euch auf die Rakete.

Bringe alle verwelkten Blumen zum Blühen.

- Nachdem ihr mit dem Wasserballon-Stopfer den Schlamm über der kleinen Treppe beseitigt habt und sie nach oben fährt, springt ihr die Stufen hinauf auf die nächste Ebene. Dort befinden sich vier Blumentöpfe, jeweils zwei rechts und links von einem Podest mit einem Saturn-ähnlichen Planeten drauf. Gießt die kläglichen Blumen in den vier Töpfen mit dem Wasser-Stopfer. Mit dem zweiten Wasserstopfer verfahrt ihr genau gleich und könnt so drei weitere Blumentöpfe gießen. Um den letzten Blumentopf zu finden, entfernt den Schlamm auf

dem stählernen Streifen am rechten Rand der Plattform. Dadurch fährt der Streifen nach unten und gibt eine Einbuchtung in der rechten Wand frei. Springt als Wasser-Stopfer von der Ebene auf den Streifen und gießt die Blumen in der Einbuchtung.

3.2 Rennpisten-Raserei

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Der erste Waddle Dee erscheint, wenn ihr im ersten Rennen des Levels die Top-Zeit schlagt. Das heißt, ihr müsst die Rennstrecke in weniger als oder genau 25 Sekunden abschließen.
- Nachdem ihr im zweiten Abschnitt eine Treppe mit einem Cozy am oberen Ende hinabgelaufen seid, führt das Level weiter nach links. Auf halber Strecke ist ein Teil des Weges durch zwei Treppen nach unten versetzt worden. Im Abgrund daneben fährt eine Rampe mit einem blauen Schalter hin und her. Rollt eine Bombe mit der Spezial-Power so die Rampe herunter, dass die Bombe den Schalter aktiviert. Nutzt dafür am besten die Zielfunktion, indem ihr lange B drückt. Der Schalter öffnet ein Gittertor zu einer Türe auf einer aus der linken Wand herausragenden Plattform ein Stückchen weiter. Im geheimen Raum gilt es nochmals, einen Schalter mit der Bomben-Power zu aktivieren. Das öffnet wieder ein Gittertor und befreit den zweiten Waddle Dee.
- Direkt nach dem Kampf gegen den Schwert-Grobian führt eine Tür zum nächsten Abschnitt. Auf der linken Seite dieser Tür stehen mehrere in Klebeband gewickelte Pappkisten. An der gegenüberliegenden Wand seht ihr ein großes Bündel Gras. Hinter dem Gras versteckt sich ein kleiner Durchgang. Er führt in einen Nebenraum mit einer Schatztruhe. Der dritte Waddle Dee steckt in der Truhe fest.
- Der letzte Waddle Dee ist der Preis dafür, das zweite Autorennen in 50 Sekunden oder weniger zu schaffen. Um das zu tun, müsst ihr die Abkürzungen auf der Strecke nutzen. Zuerst springt ihr direkt von dem Hügel, auf den ihr fahrt nach links wieder herunter auf die Strecke. Damit spart ihr ein ganzes Stück Strecke auf der rechten Seite. Dann kommen noch zweimal Stellen, in denen ein Stückchen Zaun durch Pappkisten ersetzt wurde. Die Ersten kommen direkt, nachdem ihr runter auf die Bahn gesprungen seid links von Kirby im Zaun. Die Zweiten seht ihr kurz nach der ersten runden Plattform im Zaun auf der Bahn weiter unten. Nutzt die erste Schanze und springt im richtigen Moment ab, um sie zu durchbrechen.

Erreiche das Ziel des ersten Rennens innerhalb von 20 Sekunden.

- Das Ziel in so kurzer Zeit zu erreichen, ist geradezu unmöglich, wenn ihr versucht, die großen Schlammflecken in den Kurven zu umfahren. Springt stattdessen in allen Kurven, an deren Ecken Schlamm auftaucht, auf die rot-weißen Reifentürme. Nutzt außerdem die Rampe am Ende.

Rennpisten-Raserei: Besiege Schwert-Grobian mithilfe eines Superkraft-Lollis.

Besiege Schwert-Grobian mithilfe eines Superkraft-Lollis.

- Folgt den Schritten, um den zweiten Waddle Dee im Challenge-Raum zu befreien. Habt ihr seinen Käfigt eingesammelt, seht ihr an der Wand dahinter eine gelbe Leiter. Klettert die Leiter hinauf und öffnet die Truhe, um den Superkraft-Lolli zu erhalten. Rennt danach so schnell wie möglich aus dem Challenge-Raum und in den dritten Abschnitt, wo der Schwert-Grobian wartet. Hat der Kampf begonnen, rennt gegen ihn und der Superkraft-Lolli erledigt den Rest.

Presche durch die Pappkisten-Abkürzungen.

- Im zweiten Autorennen gibt es zweimal Stellen, in denen ein Stückchen Zaun durch Pappkisten ersetzt wurde. Die erste Stelle befindet sich direkt links von Kirby im Zaun, kurz nachdem ihr unter der Brücke hindurchgefahren oder von ihr heruntergesprungen seid. Springt durch die Kisten hindurch, um auf den höherliegenden Streckenabschnitt zu gelangen. Die zweiten Kisten seht ihr kurz nach der ersten runden Plattform im Zaun auf der Bahn weiter unten. Nutzt die Schanze und springt im richtigen Moment ab, um durchzubrechen.

3.3 Invasion im Horrorhaus

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Ganz am Ende des ersten Abschnitts, direkt hinter den beiden blauen Alien-Überraschungen, geht ein Weg nach rechts ab. Er führt zu einer fliegenden Box, die abwechselnd das Bild eines Gordows und das Bild eines Waddle Dees zeigt. Zerstört die Box, wenn ihr das Bild des Waddle Dees seht, um den ersten Waddle Dee zu retten.
- Folgt dem Levelverlauf im Glühbirnen-Stopfer-Abschnitt, bis ihr links zu einer Wand kommt, aus der vor euch eine Plattform ragt. Oben auf der Plattform seht ihr einen Energy-Drink leuchten. Lauft unten daran vorbei zum anderen Ende der Plattform. Dort fällt sie ab und ihr könnt nach oben springen. Sammelt den Drink ein und lauft dann in dieselbe Richtung weiter, bis ihr zu einer Tür gelangt. Hinter der Tür wartet dieselbe Box wie beim letzten Waddle Dee, nur dieses Mal steckt sie hinter einem Gitternetz. Werft mit der Spezial-Power einen Bumerang durch den Schlitz im roten Gitter. Haltet B gedrückt während ihr nach links und dann nach unten lauft, sodass ihr direkt am Gitter links neben der Box steht. Last dann B los, sobald ihr das Bild des Waddle Dees seht und befreit den zweiten Waddle Dee. Vergesst nicht die Glühbirne wieder zu verschlucken, bevor ihr weitergeht.
- Stoppt vor der Tür, die in den nächsten Abschnitt führt und lauft in Richtung der rechten Ecke am unteren Bildschirmrand dorthin, wo eine einzelne Sternmünze liegt. Wenn ihr leuchtet, seht ihr, dass ein Weg abzweigt. Folgt dem Weg nach rechts zu einem der Schalter, die ihr mit dem Leuchten aktivieren könnt. Das öffnet die Gittertür, hinter der der dritte Waddle Dee festsitzt.
- Der letzte Waddle Dee wartet am Ende des Abschnittes, in dem ihr Alien-Überraschungen mit dem Automaten-Stopfer abschießt. Ganz zum Schluss der Passage, durch die die zweite Plattform fährt, fallen gleichzeitig drei hintereinanderliegende Alien-Überraschungen aus der linken Wand. Stellt euch in die linke obere Ecke der fahrenden Plattform, zerstört die drei Aliens und rettet den vierten Waddle Dee, der hinter ihnen schwebt.

Iss 3 Snacks, die von Geistern versteckt wurden.

- Bleibt stehen, direkt nachdem ihr an der zweiten Alien-Überraschung vorbei seid.

Geradeaus, ganz rechts oben in der Ecke, seht ihr nun eine Ansammlung an Sechsecken. Davon leuchtet eines in hellem Cyan und ein anderes grell Pink. Zwischen den Rauten und der Wand dahinter findet ihr eine Tafel Schokolade. Das ist der erste leckere Snack.

- Auf der Ebene ganz am Ende des Glühbirnen-Stopfer-Abschnitts, liegt ein Macaron in einer Vertiefung in der linken oberen Ecke.
- Nachdem ihr neben dem zweiten Bild mit einer optischen Täuschung vorbeigeklettert seid, folgt dem Level geradeaus, bis die Ebenen zu einem schmaleren Weg werden, der kurz darauf nach rechts um die Ecke führt. Vor diesem Weg in der rechten oberen Ecke seht ihr drei Sechsecke. Sie sind blau, grün und pink, leuchten aber nicht. Dahinter versteckt sich der letzte der gesuchten Snacks, ein köstliches Stück Kuchen.

Schließe den Abschnitt ab, ohne Geist-Gordows zu berühren.

- Diese Mission betrifft den Glühbirnen-Stopfer-Abschnitt. Geist-Gordows werden zwar vom Leuchten angezogen, sie nicht zu berühren, ist aber trotzdem kein Problem.

Zerstöre 13 Aliens mit dem Automaten-Stopfer.

- Hinter dem dritten Bild, das vortäuscht, ein Levelabschnitt zu sein, verbirgt sich der Automaten-Stopfer. Nähert euch, damit das Bild umkippt und holt euch den Automaten. Zerstört die beiden blauen Alien-Überraschungen und begebt euch dann auf die bewegliche Plattform. Schießt im folgenden Abschnitt auf alle Alien-Überraschungen, die links und rechts von euch aus den Wänden fallen.

3.4 Die Wundaria-Traumparade

Rette die versteckten Waddle Dees.

- Folgt den Rampen mit den Paradewagen im ersten Abschnitt, bis ihr die Tür zum zweiten Abschnitt sehen könnt. Lauft nicht durch die Tür, sondern stattdessen die letzte Rampe nach oben und von dort aus weiter nach links. Hinter einem Feld aus Stacheln, über das ihr springt, wartet der erste Waddle Dee.
- Im zweiten Abschnitt seht ihr ein Stück vor dem Ende eine runde Plattform, die die obere linke Ecke eines Weges schneidet. Oben auf der Plattform fahren drei Paradewagen im Kreis um eine runde Einbuchtung in der Mitte herum. Springt in die Einbuchtung und ihr seht eine Tür. Hinter der Tür verbirgt sich eine kurze Strecke, die ihr mit dem Auto-Stopfer entlangfahren müsst. Allerdings ist die Zielzeit viel zu knapp. Nutzt deswegen den Kegel-Stopfer, um den Riss im Boden hinter dem Auto aufzubrechen. In dem dadurch entstandenen Loch findet ihr einen Schalter, den ihr aktiviert. Das kreiert eine Abkürzung, über die ihr fahrt, um als ersten Preis den zweiten Waddle Dee zu erhalten.
- Wenn ihr den Raum verlasst und über den Schlamm zur nächsten Plattform gelangt, könnt ihr von dort aus auf das Ende des Abschnitts herunterblicken. Die Tür befindet sich in einer Einbuchtung, die in die Mitte einer rautenförmigen Ebene eingelassen ist, auf der vier Paradewagen herumfahren. An der unteren rechten Seite der Raute steht eine viereckige Säule. Nutzt die Spezial-Power Tornado, um von eurem Aussichtspunkt oben auf die Säule zu springen. Dort rettet ihr den dritten Waddle Dee.
- Habt ihr den Wasserballon-Stopfer erhalten und gelernt wie man ihn benutzt, um Paradewagen von ihrer Bahn abzubringen, gelangt ihr zu einem blauen Rollladen mit einem großen Riss darin. Schubst Paradewagen gegen den Riss und zerstört den Rolladen. Dahinter versteckt sich der vierte Waddle Dee.
- Kurz bevor ihr den Turm zum Levelende erklimmt, weicht ihr auf einer vierspurigen Bahn Paradewagen aus, die in Richtung eines Abgrundes am vorderen Bildschirmrand fahren. Haltet euch nahe der Spur, die am weitesten rechts liegt und ihr seht eine runde Einbuchtung mit einem blauen Schalter. Betätigt den Schalter und folgt den Münzen. Sie führen euch zu einer weiteren Einbuchtung, in der der fünfte Waddle Dee wartet.

Hilf den verirrten Entchen ihre Mutter zu finden.

- Nachdem ihr den hellerleuchteten Vergnügungspark betretet und die gelbe Leiter nach oben klettert, weicht ihr einer Gruppe Paradewagen aus und lauft weiter, bis zu einer blauen Bank auf einem kleinen Podest. Dort sitzt ein Entchen. Nehmt es mit und lauft nach oben links. Auf einer blauen Bank in der Ecke sitzt das zweite Entchen. Das dritte Entchen sitzt auf einer Bank am unteren Ende des Bildschirmrands, direkt nachdem ihr die nächste Rampe erklommen habt. Schräg gegenüber seht ihr dann auch schon die Bank mit dem vierten Entchen, neben dem ein Noddy schläft. Wendet euch von dort aus nach rechts und folgt dem Weg bis zur Wand am rechten Bildschirmrand. Am unteren Bildschirmrand zweigt sich hier ein schmaler Pfad vom Hauptweg ab. Folgt diesem auf eine separate Plattform, auf der ihr das letzte Entchen findet. Die Mutter findet ihr, indem ihr die entgegengesetzte Richtung einschlagt und geradeaus nach oben lauft. Auf einer halbrunden Ausbuchtung links neben der gelben Leiter, die weiter nach oben zur nächsten Ebene führt, wartet die Entenmama. Bringt ihr die Entchen.

Entferne das Gesucht-Poster von Elfilin.

- Die Tür zum Ende des zweiten Abschnitts befindet sich in einer Einbuchtung, die in die Mitte einer rautenförmigen Ebene eingelassen ist, auf der vier Paradewagen herumfahren. An der Wand über der linken oberen Seite der Raute hängt das Gesucht-Poster. Zwei Sternschnuppen zeigen darauf. Ihr entfernt es mit einer Attacke.

Schließe den Abschnitt ab, ohne in den Schlamm zu treten.

- Schlamm ist das braune Zeug auf manchen Plattformen im gesamten zweiten Abschnitt. Nutzt am besten die Tornado-Power, um darüber hinwegzufliegen.

3.5 Drahtseilakt im Zirkuszelt

Triff die kletternde Tatzandra mit der Spezial-Power Entdecker.

Besiege den Boss, ohne zu schweben.

Besiege den Boss innerhalb von 1:30.

Besiege den Boss ohne Schaden zu erleiden.

Die Wundaria-Traumparade: Rette die versteckten Waddle Dees (1/5).

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND – GUIDE

BLAUPAUSEN

Unser Guide zeigt euch wie ihr alle Blaupausen in den vergessenen Landen findet, um damit Kirby zu verbesserten Spezialfähigkeiten zu verhelfen. Teil 2 folgt im nächsten Heft!

Die Blaupause im Level Invasion im Horrorhaus findet ihr in einem Tunnel abseits des Weges.

Welt 2 Ewigblau-Küste

2.3 Klettertour auf dem Zementgipfel

- Ganz zu Beginn des Levels klettert ihr drei gelbe Leitern nach oben und gelangt auf eine weitläufigere Fläche mit zwei Beton-Plattformen. Auf der rechten Plattform führt eine gelbe Leiter nach oben. Rechts neben der Leiter seht ihr zwei hellblaue Schränke. Auf dem Schrank, der näher an der Wandsteht, befindet sich ein kleiner Bombenblock. Zerstört den Block und in der Mitte der Plattform wird eine kleine Einbuchtung freigegeben. Dort erhaltet ihr die „Krimskrams-Igel“-Blaupause.

2.4 Stromschnellen-Wasserwerk

- Ihr erhaltet die „Bombenketten“-Blaupause nachdem ihr auf der Stahlbrücke gegen die Kette an Wassergegnern gekämpft habt.

Welt 3 Wundaria-Ruinen

3.1 Willkommen in Wundaria

- Ihr erhaltet die „Spielzeughammer“-Blaupause, nachdem ihr die Mission „Bringe alle verwelkten Blumen zum Blühen“ erfüllt habt.

3.2 Rennpisten-Raserei

- Ihr erhaltet die „Kolossales Schwert“-Blaupause, wenn ihr den Schwert-Grobian besiegt habt. Direkt hinter der Arena erscheint eine Schatztruhe, in der sich die Schriftrolle befindet.

3.3 Invasion im Horrorhaus

- Nachdem ihr neben dem zweiten Bild mit einer optischen Täuschung vorbeigeklettert seid, folgt dem Level geradeaus, bis die Ebenen zu einem schmaleren Weg werden, der kurz darauf nach rechts um die Ecke führt. Lauft den Weg entlang, bis zu einer Stufe, die auf eine höherliegende, breitere Ebene führt und bleibt stehen. Schaut nach links und ihr seht ganz am Rand der Wand einen Kreis. Der Kreis hat einen Rahmen aus blauen Vierecken und innendrin leuchtet ein giftgrüner Stern. Das ist ein Tunnel, ihr könnt hineinschweben. Folgt den Münzen und ihr findet am Ende des Tunnels die „Brems-Kugelblitz“-Blaupause.

3.4 Die Wundaria-Traumparade

- Folgt den Anweisungen aus dem Guide, um den vierten Waddle Dee hinter dem blauen Rollladen zu retten. Geht danach aber nicht weiter, sondern wiederholt die Taktik und brecht die zerrissene Steinwand hinter dem Waddle Dee mit weiteren Paradewagen auf. Dahinter findet ihr dann die „Feder-Tornado“-Blaupause.

3.5 Drahtseilakt im Zirkuszelt

- Ihr erhaltet die „Bleistiftbohrer“-Blaupause nach dem Sieg über Tatzandra.

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND – GUIDE

FIGUREN-SAMMLUNG (LEVEL)

Mit unserem Guide zu den Fundorten der überall versteckten Gacha-Kapseln füllt ihr eure Figurensammlung in Nullkommanichts auf.

Welt 1
Naturebenen

1.1 Urbane Graslande

- Die erste gelbe Kapsel liegt auf dem Dach eines der Betonkästen, dessen blauen, zerrissenen Rollladen ihr mit dem Automaten-Stopfer zerschießt. Hinter dem Rollladen verbirgt sich ein Raum mit einer Leiter. Klettert diese hinauf, um auf das Dach zur Kapsel zu gelangen.
- Folgt ihr dem Level, nachdem ihr zum ersten Mal den Kegel-Stopfer erhaltet, gelangt ihr zu einem kaputten Wasserohr. Es versteckt sich halb hinter einem Baum in einer Hausecke, ist aber gut zu erkennen. Mit dem Abwärtspikser des Kegels brecht ihr den Riss auf. Über den Wasserstrahl gelangt ihr nach oben auf den Balkon. Am anderen Ende des Balkons seht ihr unterhalb einen Stapel Metallkisten. Zerstört diese mit dem Abwärtspikser, um die zweite gelbe Kapsel zu bekommen
- Ganz am Ende des Levels liegt eine gelbe Kapsel auf dem Metallsteg, von dem aus ihr die Baukröte ausschaltet.

1.2 Ab durch den Tunnel

- Etwas nach Beginn des dritten Tunnelabschnitts findet ihr auf der rechten Seite am Ende des Betonweges eine goldene Gitter-

Im Gras, ganz am Ende des Levels Ab durch den Tunnel, verbirgt sich eine Schatztruhe mit einer gelben Kapsel.

tür, hinter der eine gelbe Kapsel liegt. Links neben der Tür sind drei Lüftungen angebracht, die ihr als Treppe benutzt. Oben angekommen, drückt ihr den blauen Schalter und die Tür öffnet sich.

- Im fünften Tunnelabschnitt bekommt ihr den Treppen-Stopfer. Hüpft mit diesem solange den Weg entlang, bis ihr eine erhöhte Gitterplattform erreicht. Spuckt die Treppe links daneben aus, um über sie die Plattform zu erreichen. Oben findet sich ein Block mit Bombensymbol darauf. Zerstört diesen Block, um eine versteckte gelbe Kapsel freizulegen.
- Direkt am Ende des Levels verbirgt sich links neben den gefangenen Waddle Dees eine Truhe in einem prominenten Grasbüschel. Um daran zu gelangen, müsst ihr das Gras zerschneiden oder verbrennen. Aus der Truhe erhaltet ihr eine gelbe Kapsel.

1.3 Kugelsteinstraße

- Wenn ihr den Hügel mit den herunterrollenden Steinen hinauflauft, seht ihr auf der rechten Seite die Ecke eines Betongebäudes. Schaut genau hin und ihr entdeckt am Fuß der zu euch gewandten Wand zwei verschlossene Blumen. Folgt ihr den Blumen, gelangt ihr zu einem versteckten Weg, der zu einer gelben Leiter führt. Über die Leiter gelangt ihr auf ein Dach mit einem Wassertank. Öffnet diesen mit dem Vollstopfer und darin verbirgt sich eine gelbe Kapsel.
- Ganz am Ende des Levels liegen links und rechts hinter dem goldenen Waddle-Dee-Käfig jeweils drei Stahlkisten. Zerstört die Kisten auf der rechten Seite mit dem Turbo-Boost des Auto-Stopfers, um eine gelbe Kapsel zu bekommen.

1.4 Ausflug ins Ambelen-Center

- Nachdem ihr über die Rolltreppe am Eingang des Centers nach oben gelangt seid, führt euch der Weg nach rechts vorbei an Mini-Rolltreppen, die kleine Hügel bilden. Bei der zweiten Rolltreppenformation dieser Art ist daneben der Boden weggebrochen. Auf einem Stahlträger in der Mitte des Loches fährt ein Kabu hin und her. In der zum Loch zeigenden Seite der Treppenformation sind vier Blöcke eingelassen. Zerstört diese. In der Einbuchtung dahinter findet ihr eine gelbe Kapsel.
- Habt ihr den Wilden Eisbert besiegt, gelangt ihr in ein Gebiet mit Laufbändern. Das vierte Laufband fährt direkt aus einer Wand im Hintergrund in den Abgrund im Vordergrund. Ein Teil steckt zwischen zwei Wänden, in die ein Gitter-Rollladen eingelassen ist. Hinter dem Rollladen fallen Kisten auf das Band, die dann in Richtung Abgrund fahren. In der vierten dieser Kisten ist eine gelbe Kapsel versteckt.
- Verlasst ihr das Laufbändergebiet, betretet ihr eine große Halle mit einem Glasdach. Lauft nach Betreten direkt nach rechts am unteren Rand weiter, bis ihr zu einem blauen Tresen gelangt. Springt über den Tresen und lauft zu Wand. Dort steht neben einem Tisch mit einem Computer ein grüner Aktienschrank. Kippt ihn mit dem Vollstopf-Modus um, dann gelangt ihr in einen Nebenraum. In der unteren rechten Ecke des Raumes steht eine einsame Pappbox, die eine gelbe Kapsel enthält.

Welt 2
Ewigblau-Küste

2.1 Einsamer Strand

- Springt am Ende des ersten Abschnitts nicht direkt auf den Stern, sondern schwimmt von der Insel aus nach oben rechts. Dort schwimmt eine gelbe Kapsel im Schatten eines Steinsockels.
- Folgt dem Wasserlauf im dritten Abschnitt bis zu einer Gegend mit Nagodilen. Haltet euch an der linken Steinwand und euch fällt eine Ausbuchtung mit einer gelben Leiter auf. Die Leiter führt zu einer Plattform, auf der eine gelbe Kapsel liegt.

2.2 Betoninseln

- Ihr begegnet den Grabor das erste Mal auf einer kreisrunden Plattform mit einer Vertiefung in der Mitte. Erledigt beide Grabor, damit die Plattform nach oben fährt. Nutzt dann die Spezial-Power der Grabor, den Bohrer, um bei dem linken Hügel eine gelbe Kapsel auszugraben.
- Schwimmt von der runden Plattform geradeaus weiter und biegt dann scharf nach rechts ab. So gelangt ihr zu einer Ecke der Drahtabsperrung, in der zwei Gordow-Stangen über dem Wasser schweben und sich rauf und runter bewegen. Die gelbe Kapsel schwimmt in der Fläche, die von den Gordow-Stangen und der Levelabsperrung eingegrenzt wird.

2.3 Klettertour auf dem Zementgipfel

- Ganz zu Beginn des Levels klettert ihr drei gelbe Leitern nach oben und gelangt auf eine weitläufigere Fläche mit zwei Beton-Plattformen. Auf der Linken ist eine Art Swimming-Pool, um den einige Gegner herumlaufen. In der Mitte des Pools befindet sich ein Block mit einem Bombensymbol. Zerstört diesen und in der unteren Ecke der rautenförmigen Plattform erscheint eine gelbe Kapsel.
- Nach dem Sieg über Federina führt ein Weg weiter nach oben. Folgt diesem, bis ihr, nachdem ihr eine provisorische Brücke aus Stahlträgern überquert habt, zu einem kleinen Wasserbecken ganz links in einer Ecke am unteren Bildschirmrand gelangt. In der Mitte des rechteckigen Beckens steht eine blaue Kiste, in der sich eine gelbe Kapsel befindet.

2.4 Stromschnellen-Wasserwerk

- An der Wand, die links zu der Tür am Ende des zweiten Abschnitts liegt, stehen mehrere Schränke und Kästen. Hinter dem dritten Kasten mit der schräg abgeflachten Oberfläche erkennt man gerade so eine gelbe Kapsel. Ihr erreicht sie, wenn ihr hinter den Kasten springt.
- Wenn ihr den ersten Treppen-Stopfer zu Beginn des dritten Abschnitts erhaltet, hüpft damit zu der Betonfläche mit dem roten Schalter und spuckt die Treppe dort aus. Die Treppe hält den Schalter gedrückt und damit die goldene Gittertür zu einer gelben Kapsel offen. Klettert die Treppe hoch, um sie zu erreichen.

Die zweite Kapsel im Level Betoninseln wird von zwei Gordow-Stacheln eingekesselt.

Ein Blick hinter die Stellwände enthüllt eine gelbe Kapsel in einem Wandversteck im Level Rennpiste-Raserei.

Welt 3
Wundaria-Ruinen

3.1 Willkommen in Wundaria

- Am Ende des zweiten Abschnitts kommt ihr zu einem Turm aus Raketen, denen ihr ausweichen müsst, während ihr gelbe Leitern nach oben klettert. Nachdem ihr die erste Leiter erklommen habt, steht ihr auf einer halbrunden Plattform mit zwei Einbuchtungen in der Wand. Drückt den blauen Schalter in der Einbuchtung ganz rechts, um weiter oben ein Gittertor zu einer zweiten Tür zu öffnen. Ihr erreicht die neue Tür über eine gelbe Leiter auf der nächsthöheren Plattform. Diese Tür führt zum Achterbahn-Stopfer. Betätigt den allerersten blauen Schalter, indem ihr euch mit der Rakete dagegen lehnt. Dann erscheint direkt vor euch eine gelbe Kapsel.
- Der dritte Abschnitt beginnt mit mehreren runden, sich drehenden Plattformen. Die fünfte ist aufgeteilt in Viertel unterschiedlicher Höhen. Die höheren Abschnitte verdecken eine Einbuchtung in der an die Plattform angefügten Säule. Wartet auf ein niedrigeres Viertel und springt in die Einbuchtung, um eine gelbe Kapsel einzusammeln.

3.2 Rennpisten-Raserei

- Nachdem ihr im zweiten Abschnitt eine Treppe mit einem Cozy am oberen Ende hinabgelaufen seid, führt das Level weiter nach links. Wendet euch stattdessen nach rechts und lauft in die kleine Ecke, die von Stellwänden größtenteils abschirmt wird. Zerstört die Blöcke mit der hellbraunen Umrandung an der oberen Wand der Ecke. Dahinter befindet sich eine gelbe Kapsel.
- Direkt nach dem Kampf gegen den Schwert-Grobian führt eine Tür zum nächsten Abschnitt. Neben dieser Tür befindet sich ein blauer Wagen mit einem rot-weißgestreiften Dach. Über dem Dach schwebt eine gelbe Kapsel. Ihr erreicht sie, indem ihr über die Kisten auf die pinke Markise auf der gegenüberliegenden Seite klettert und von dort zur Kapsel schwebt.
- Schließt das zweite Autorennen in oder in unter einer Minute und 30 Sekunden ab. Der Preis dafür ist eine gelbe Kapsel.

3.3 Invasion im Horrorhaus

- Wenn euch im Glühbirnen-Stopfer-Abschnitt das zweite Mal eine Alien-Überraschung den Weg versperrt, nutzt die aus der Wand fahrende Plattform. Springt auf die Mitte, von dort auf die nächsthöhere Ebene nach hinten und dann von dort aus auf die höchste Ebene ganz vorne. Dort befindet sich eine gelbe Kapsel.
- Bei der zweiten Bildrahmenfalle seht ihr eine Kapsel direkt über dem Bild, das so aussieht, als wäre es ein Levelabschnitt. Lauft daran vorbei und nutzt den Weg direkt an der rechten Wand, um über die gelbe Leiter nach oben zu gelangen. Oben angekommen, sammelt ihr die gelbe Kapsel einfach ein.

3.4 Die Wundaria-Traumparade

- Habt ihr den Rollladen zu Beginn geöffnet, strahlt euch der Vergnügungspark in allen Farben entgegen. Lauft geradeaus und euer Weg wird durch eine Gruppe fahrender Paradewagen gekreuzt. Hinter ihnen führt auf der linken Seite eine gelbe Leiter weiter nach oben. Auf der rechten Seite versteckt sich ein blauer Schalter in einer Einbuchtung. Betätigt ihn, und auf der Plattform zwischen Leiter und Schalter erscheint eine gelbe Kapsel.
- Im zweiten Abschnitt seht ihr ein Stück vor dem Ende eine runde Plattform, die die obere linke Ecke eines Weges schneidet. Oben auf der Plattform fahren drei Paradewagen im Kreis um eine runde Einbuchtung in der Mitte herum. Springt in die Einbuchtung und ihr seht eine Tür. Hinter der Tür verbirgt sich eine kurze Strecke, die ihr mit dem Auto-Stopfer entlangfahren müsst. Schafft ihr die Strecke in 20 Sekunden oder weniger, erhaltet ihr eine gelbe Kapsel. Um das einfacher zu machen, nutzt den Kegel-Stopfer, um den Riss im Boden hinter dem Auto aufzubrechen. Der darunter verborgene Schalter erschafft eine Abkürzung.
- Nachdem ihr den Wasserballon-Stopfer erhaltet, zeigt euch das Spiel, dass ihr damit Paradewagen in Metallkisten schubsen könnt. Wenn ihr das zum ersten Mal gemacht habt, um den Weg freizuräumen, kommt ihr zu einem Turm aus Metallkisten. Nutzt den eben gelernten Trick und zerstört den Turm, dann findet ihr eine gelbe Kapsel.

TAKESHI NO CHOUSENJOU

Ein Spiel, entwickelt von einem Mann, der Spiele hasst: Takeshi no Chousenjou ist ein faszinierendes, leider (?) nur in Japan veröffentlichtes Famicom-Spiel mit hahnebüchener Handlung, obskuren Mechaniken – und einem Promi auf dem Regiestuhl.

Wichtig: Beim Chef so schnell wie möglich die Kündigung einreichen! Welcher Schatzsucher hat schließlich einen langweiligen Bürojob?

Lauft ihr im Startmenü nach rechts, kommt ihr zum Passwortverwalter. Wenn ihr ihn verprügelt, heißt es schon vor dem Spielstart „Game Over“.

Alle Bilder: mobygames

Erinnert ihr euch noch an die schräge Show Takeshi's Castle, in der eine Gruppe Teilnehmer meist vergeblich versuchte, einen mit Fallen und Hindernissen gespickten Parcours zu meistern, um am Ende die Burg von Takeshi zu erobern? Im Nachmittagsprogramm eines deutschen Sportsenders sorgte die Slapstick-Unterhaltung hauptsächlich beim jungen Publikum für viel Freude, und manch Zuschauer fragte sich: Wer ist eigentlich dieser Takeshi?

Ein echter Promi

Bei Takeshi Kitano, auch unter seinem Künstlernamen Beat Takeshi bekannt, handelt es sich um einen der größten und beliebtesten Stars in Japan. International erlangte der Komiker und Schauspieler nicht nur durch Takeshi's Castle Berühmtheit, für den Film Hana-Bi, bei dem Kitano die Hauptrolle spielte, Regie führte und das Drehbruch verfasste, erhielt er den Goldenen Löwen bei den Filmfestspielen von Venedig. Bei Ghost in the Shell (2017) spielte er neben Scarlett Johansson, in Battle Royale, der Verfilmung des gleichnamigen Romans, überzeugte Kitano in der Rolle als sadistischer Lehrer. Heute kennt man Battle Royale aber vermutlich in erster Linie als Genre, in dem Spieler gegeneinander in einer immer kleiner werdenden Arena antreten, bis der Sieger feststeht – genau wie in der literarischen Vorlage. Doch Takeshi Kitano prägte schon lange vor Battle Royale sowie weitaus direkter die Welt der Videospiele, denn 1986 erschien in Japan Takeshi no Chousenjou für Famicom. Übersetzt bedeutet der Titel in etwa „Takeshis Herausforderung", das Abenteuer entstand bei Taito Corporation. Das Studio gehört zu Square Enix und ist Retro-Liebhabern ein Begriff, programmierte das Team doch Klassiker wie Bubble Bobble, Darius, Asteroids, Space Invaders und vieles mehr. Bei Takeshi no Chousenjou war Promi Takeshi Kitano der Ideengeber und nicht bloß Werbemittel für das Cover – das erste Mal in der Geschichte der Videospiele! Ursprünglich sollte das Abenteuer tatsächlich nur eine virtuelle Umsetzung von Takeshi's Castle werden. Kitano aber hatte andere Pläne, klingelte bei Taito durch und überzeugte das Team, ihm die Gestaltung zu überlassen. Deshalb rennen wir hier nicht über lockere Trittsteine in Wassergräben, weichen als überdimensionierte Bowling-Pins verkleidet Kugeln aus oder versuchen, inmitten eines Labyrinths aus Türen den richtigen Weg zu finden. Stattdessen singen wir Karaoke, verprügeln alte Männer, suchen nach einem Schatz und lassen uns von unserer Frau scheiden. Viele weitere Ideen Kitanos konnten nicht umgesetzt werden, zum einen wegen der Hardware-Beschränkungen der Plattform, zum anderen, weil ein Verkauf an Kinder dann nicht mehr möglich gewesen wäre.

Bescheuert oder genial?

Kitano hält Videospiele für ausgemachten Blödsinn, er hasst sie sogar – das steht zumindest auf der Packung von Takeshi no Chousenjou. Auf das ihm ersonnene Werk trifft die Beschreibung Blödsinn sicherlich zu; wohlwollend kann man Takeshi no Chousenjou als Parodie bezeichnen, oder vielleicht gar als Geniestreich, der das interaktive Potenzial des Mediums auf eine Art aufzeigte, wie es sonst nur Hideo Kojima zu seinen besten Zeiten vermochte. Diese positive Sicht auf Takeshi no Chousenjou ist allerdings eine moderne Erscheinung, damals betrachtete man den Titel deutlich kritischer. Als kuso-gē wurde es etwa in der japanischen Videospielzeitschrift Famitsu bezeichnet, die sonst eher dafür bekannt ist, selbst misslungener Software gnädige Wertungen zu verpassen. Der Begriff setzt sich zusammen aus den japanischen Worten kuso für Mist und gemu für game, also Spiel. Dementsprechend ist die treffendste Übersetzung schlichtweg, Verzeihung: Scheißspiel. Auch im Westen wird die Bezeichnung inzwischen verwendet, ist dort aber nicht komplett negativ besetzt und entspricht eher dem Begriff trash, der ja meist einen gewissen Unterhaltungswert impliziert. Die Qualität von Takeshi no Chousenjou mal dahingestellt, mit etwa 800.000 verkauften Einheiten war das Spiel ein Erfolg.

Wie viele unter den Käufern das Ende von Takeshi no Chousenjou erlebt haben? Wohl die wenigsten. Schon auf der Packung stehen Warnungen, bloß nicht mit gesundem Menschenverstand an das Abenteuer heranzugehen, und dass herkömmliche Gaming-Fähigkeiten absolut nutzlos seien. Spielt man Takeshi no Chousenjou selbst, wird rasch klar, dass der Promo-Text der Wahrheit entspricht. Wir gestatten: unsere Zusammenfassung von Story und Gameplay in Takeshi no Chousenjou.

Raus aus dem Alltag

Takeshi ist Angestellter in einer japanischen Großstadt, hat Frau und Kinder. Er will aus seinem Korsett der Verpflichtungen ausbrechen und Schatzjäger werden, das klingt nach Midlife-Crisis, und wir sollen ihm dabei helfen. Takeshi no Chousenjou wird aus der Seitenansicht gespielt, Takeshi kann springen, sich ducken, laufen, mit den Fäusten um sich schlagen und diverse Entscheidungen treffen sowie Gespräche führen. Es handelt sich also um ein klassisches Action-Adventure. Aber der Reihe nach: Um seinen Traum zu verwirklichen, muss sich Takeshi zunächst lästiger

Wie später bei GTA ist es im Famicom-Abenteuer möglich, alle NPCs zu verprügeln. Manche von ihnen kann unser „Held" danach sogar ausrauben.

Neben den für den Spielabschluss wichtigen Läden gibt es weitere Gebäude, etwa einen Friseursalon – dessen Inhaber ihr natürlich verprügeln könnt.

In Japan erschien das Spiel 2017 ein weiteres Mal für Smartphone und Tablets. Hier ein Promo-Screenshots aus der Gleitflug-Sequenz zur Schatzinsel.

Ursprünglich sollte das Spiel nur eine Umsetzung von Kitanos Show Takeshi's Castle werden. Davon gab es aber später sowieso noch genug.

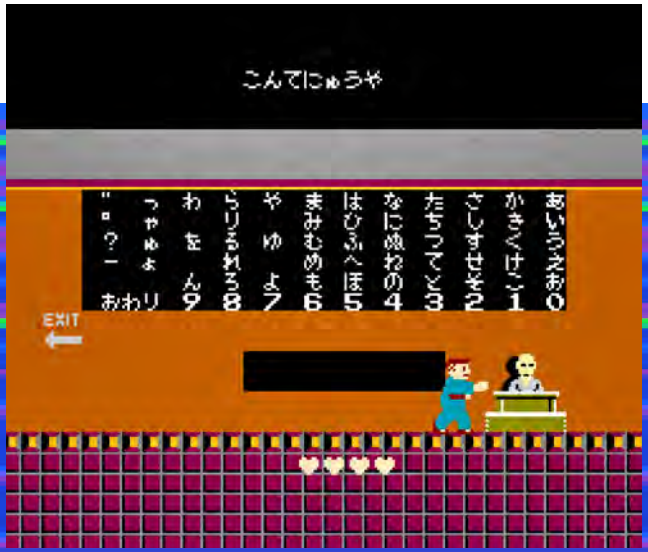
Verantwortung entledigen, etwa der gegenüber Frau und Nachwuchs. Da so eine Scheidung teuer ist, empfiehlt ein Walkthrough für Takeshi no Chousenjou, als erste Handlung im Abenteuer zur Bank zu gehen und das Konto aufzulösen, um die Kohle vor dem Zugriff der zukünftigen Ex-Frau zu schützen. Investiert wird der Zaster in der nächsten Bar, wo Alkohol fließt, bis Takeshi schwarz vor Augen wird.

Wichtige Entscheidungen

Irgendwie hat es Takeshi wohl nach Hause geschafft, wo Kinder und Ehefrau jedoch aggressiv reagieren. Die perfekte Gelegenheit, um die Karten sowie Scheidungspapiere auf den Tisch zu legen, noch etwas Geld an die glückliche Ex-Frau abzutreten und auf die Arbeit zu gehen, um dort die Kündigung einzureichen und das letzte Gehalt einzustreichen. Frei von Belastungen wie Familie und Job stehen Takeshi nun diverse Beschäftigungen zur Verfügung. Er kann Leute verprügeln, Karaoke singen, in der Bar trinken, Pachinko spielen oder in einer Art Volkshochschule Fähigkeiten lernen, die einem das Leben als Schatzsucher erleichtern. Etwa das Musizieren mit einer Laute oder das Manövrieren eines Segelgleiters. „Fahrt" nimmt die Story von Takeshi no Chousenjou auf, sobald Takeshi im Pachinko-Schuppen seine letzten Kugeln verliert. Wer das nicht kennt: Pachinko ist eine Art Glücksspiel, bei dem hunderte Metallkügelchen zufällig in unterschiedliche, teils interaktive Gewinnbereiche fallen. An dieser Stelle jedenfalls wird das Spiel zum ersten Mal kryptisch: Im japanischen Famicom ist beim zweiten Controller ein Mikrofon verbaut. Wenn Takeshi bei seiner letzten Kugel angelangt ist, muss der Spieler in den Controller schreien (oder nach Aktivierung der alternativen Steuerung einfach den A-Knopf drücken), damit ein Yakuza auftaucht, der sich von Takeshis Wutanfall gestört fühlt. Ein paar Faustschläge später geht es weiter zum Karaoke. Auch dort wird das Mikrofon genutzt, aber natürlich kann die Hardware nicht erkennen, wie gut oder schlecht der Spieler trällert – so weit war die Technologie erst viele Jahre später. Es genügt, in den Controller zu pusten oder gelegentlich den A-Knopf zu drücken. Das Leben als Schatzjäger ist jetzt zum Greifen nahe, denn nach einer weiteren Prügelei erhält Takeshi von einem alten Mann ein merkwürdiges Blatt Papier. Wichtig: Diesen alten Mann muss Takeshi ebenfalls zusammenschlagen, da dieser ihm sonst den Schatz später wegschnappen und das ganze Unterfangen in einem Game Over enden würde. Ohne Komplettlösung kann man das natürlich nicht ahnen. Solche überraschenden Vollbremsungen sind auch der Grund, wieso Takeshi sich trennen und kündigen muss: Macht er sich nämlich auf, ohne die alten Zöpfe abzuschneiden, wird er von Arbeitgeber und/oder Ehefrau zurück nach Japan beordert. Game Over!

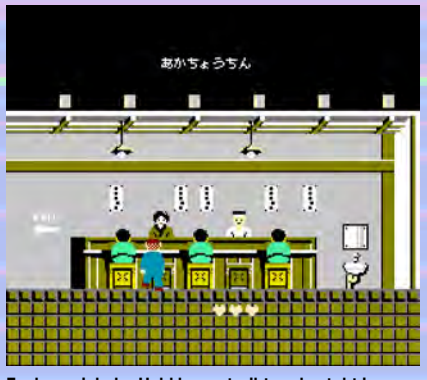
Und das ominöse Blatt Papier, dass Takeshi vom verprügelten alten Mann erhält? Dabei handelt es sich um eine Schatzkarte, al-

Beim Pachinko-Glücksspiel könnt ihr verschiedene Mengen Kügelchen kaufen. Wichtig ist: Schreit ins Mikro, wenn ihr bei der Letzten angekommen seid.



Das Passwortsystem ist typisch für Spiele dieser Zeit. Ihr müsst während des Spiels ins Menü wechseln, um das aktuelle Passwort zu sehen.

Die Umgebung in der Stadt sieht auffällig heruntergekommen aus. Besonders nervig am Spiel ist übrigens die dudelige Hintergrundmusik.



Egal, wo sich der Held herumtreibt, es besteht immer Gefahr, dass missmutige Yakuza auftauchen und ihn verhauen möchten. Selbst im Restaurant!

Für die damalige Zeit sieht das Spiel an manchen Stellen gar nicht so übel aus, es versprüht in jedem Fall einen sehr merkwürdigen Charme.

lerdings ist darauf keine Schrift zu erkennen. Die wird erst sichtbar, wenn Takeshi entscheidet, sie in die Sonne zu legen. Der Spieler darf dann 60 Minuten keine Eingabe am Controller tätigen. Oder er weicht das Papier in Wasser ein, dann muss der Spieler mindestens fünf Minuten die Füße stillhalten, aber keinesfalls mehr als zehn, denn sonst löst sich die Karte auf und er muss wieder von vorne anfangen. Nicht vergessen, dass der Zettel mit dem Mikrofon beim Einweichen nach fünf Minuten angeschrien werden muss. Den Rest kürzen wir mal gekonnt ab: Takeshis Lautenkünste retten ihm das Leben, wenn er im Kochtopf von schlecht gelaunten Eingeborenen sitzt, er muss mit seinem Gleiter die Kollision mit Vögeln vermeiden und hat hoffentlich das richtige Ticket gekauft, da sonst das Flugzeug explodiert. Takeshi no Chousenjou dürfte eines von wenigen Abenteuern sein, bei denen sogar eine falsche Handlung im Startmenü zum sofortigen Game Over führt. Andersherum geht es aber auch: Wer 20.000 Mal im Anfangsbildschirm mit der Faust in die Luft schlägt, gelangt sogleich zum Ende des Abenteuers!

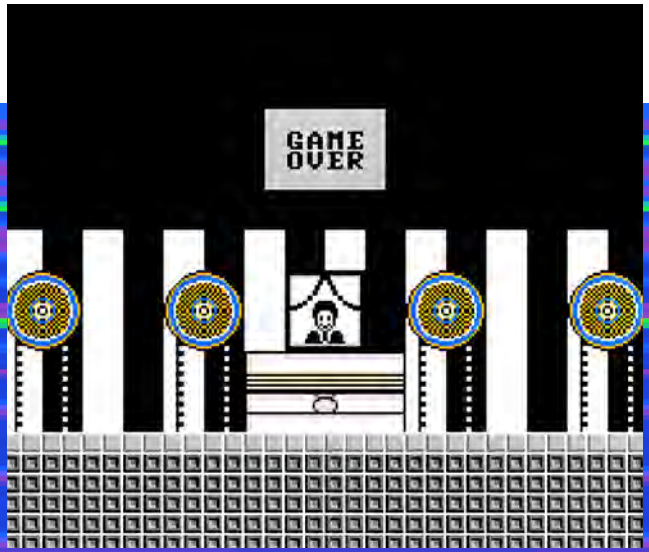
Getrollte Spieler

Takeshi no Chousenjou ist eines dieser Spiele, die selbst mit Cheat-Codes kaum zu bewältigen sind. Der Held kann zwar ganz einfach nach einem K.O. wiederbelebt werden, wenn man schnell dreimal gleichzeitig A- und B-Knopf drückt. Doch das nutzt natürlich nichts, wenn man keine Ahnung hat, wie man unsichtbare Schrift auf einer Karte erscheinen lässt, welche Schlagersongs man in der Karaoke-Bar ins Mikro singen muss und wen man verprügeln sollte, um Stunden später ein Game Over zu verhindern. Heute findet man solche Dinge mit ein paar Klicks heraus, damals dürften die meisten Spieler verzweifelt sein beim Versuch zu verstehen, was Takeshi no Chousenjou eigentlich von ihnen will. Die Telefone bei Taito klingelten Sturm wegen zahlreicher erboster und verwirrter Käufer. Selbst die erste Version des tatsächlich veröffentlichten Spieleberaters ließ zahlreiche wichtigen Fragen offen und war damit beinahe nutzlos. Am Ende des Spiels wartet dann nicht einmal ein Erfolgserlebnis: Nüchtern auf schwarzem Hintergrund steht lediglich „Toll. Ende“. Wobei, das ist nicht ganz korrekt. Wer diesen Bildschirm fünf Minuten ohne Eingabe stehen lässt, erhält noch die Botschaft „Du hast dieses Mistspiel tatsächlich beendet? Trottel. Nimm das nicht so ernst“.

Ob man Takeshi Kitano und dessen Werk Takeshi no Chousenjou nun ernst nimmt oder nicht: Auf jeden Fall handelt es sich bei diesem Famicom-Titel um eines der merkwürdigsten Spiele, die je für die Konsole erschienen sind. Eine Fortsetzung, in der wir erfahren, wie es Takeshi als Schatzsucher so ergangen ist, existiert nicht. 1987 und 1988 erschienen zwar zwei weiterer Famicom-Titel von Taito mit Kitano auf der Hülle, doch der Comedian hatte keinen Einfluss auf die Programmierung, es handelt sich dabei um sehr freie Interpretationen der Hit-Fernsehsendung Takeshi’s Castle. Einen zweiten Teil von Takeshi no Chousenjou wird es wohl nie geben, aber dafür kehrt demnächst immerhin Takeshi’s Castle zurück, mit neu von Amazon Prime für Japan produzierte Folgen.

Katharina Pache

Es gibt unterschiedliche Bars und Karaoke-Schuppen im Spiel. Nicht getrunken werden sollte Wasser, Tequila hingegen füllt eure Herzen auf.



Das Game Over und der Bildschirmtod ereilen den Helden auf zig unvorhersehbare Wege. Wer nicht Lautespielen lernt, wird das Ende nie erreichen!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2017
N-ZONE 2012
2002 N-ZONE

AUSGABE 05/2002

Yo listen up, here's a story, about a little magazine that lived in a blue world! Neues Logo, neues Layout, 30 Prozent höhere Seitenanzahl and everything was just blue, inside and outside. Zehn Tage vor dem Deutschland-Launch des Gamecube verpassten wir der N-ZONE ein umfassendes Facelifting. Gefüllt wurden die neuen Seiten natürlich mit Tests von über 20 Spielen für den heißersehnten Würfel. Viele davon waren zwar schon als Importtests durch unser Labor gewandert, der Vollständigkeit halber hatten wir aber trotzdem das ganze Launch-Lineup an Bord. Die höchste Wertung verliehen wir dem technisch spektakulären Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader (90), dicht gefolgt von Tony Hawk's Pro Skater 3 (88). Ebenfalls Hit-Wertungen ergattern konnten Wave Race: Blue Storm (87) und natürlich Luigi's Mansion, bei dem uns aber die recht knappe Spielzeit störte (86). Wer selbst möglichst viel Zeit mit dem tollen Geisterabenteuer verbringen wollte, der durfte die Komplettlösung im Heft allerdings nicht lesen. Pflichtlektüre war dafür unser großer Import-Test zum Remake von Resident Evil, das wir schon auf dem Heft-Cover als „das beste Horror-Game aller Zeiten" betitelten. Die 88 Punkte hatte sich der blutige Zombie-Trip durchs Spencer-Anwesen dann auch wirklich verdient. Ihr wolltet eure neue Konsole lieber mit semi-guten No-Name-Spielen füttern? Dann gab's etwa noch Driven (69), Universal Studios Theme Park Adventure (71) oder Cel Damage (65). Auch kaum hitverdächtig: Unsere zehn Hinweise, wie man einen Zombie sofort erkennt. Platz eins: „Nach dem Zungenkuss behält er die Zunge."

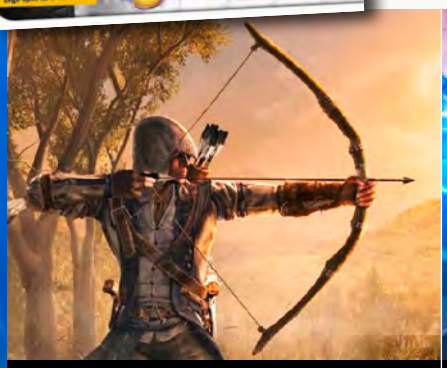
STAR WARS ROGUE SQUADRON 2: ROGUE LEADER

CRAZY TAXI

RESIDENT EVIL

AUSGABE 05/2012

Zehn Jahre und zwei Konsolengenerationen später warfen wir in Ausgabe 05/12 einen Blick auf die größten Highlights für die im Herbst erscheinende Wii U. Statt Exklusivtiteln standen diesmal Third-Party-Blockbuster im Fokus, und damit einige Spiele, die man so gar nicht mit Nintendo assoziiert. Während Assassin's Creed 3, Batman: Arkham City und Ninja Gaiden 3: Razor's Edge dann auch tatsächlich auf der Konsole erschienen, würden Medal of Honor: Warfighter, Aliens: Colonial Marines und Metro: Last Light nur auf anderen Plattformen vertreten sein. Bei den beiden erstgenannten Shooter-Gurken können Wii-U-Besitzer aber von Glück sprechen. Wesentlich besser aufgestellt war Micky Epic: Die Macht der 2, denn das sah dank Mal-Mechanik und Musical-Einlagen nach fantasievollem Spaß aus. Walt Disneys erste Comicfigur überhaupt, in ihrem (fast) eigenen Abenteuer – und damit ist nicht Micky Maus, sondern Hase Oswald gemeint! Die Testrubrik war diesmal eher unspektakulär befüllt, mit Pandora's Tower hatten wir aber immerhin einen der letzten Hochkaräter der Wii-Ära auf Lager. Das Action-Adventure, in dem ihr eure Freundin mit dem Fleisch riesiger Monster füttert, damit sie selbst ein Mensch bleibt, überzeugte mit toller Story und dichter Atmosphäre (81). Außerdem: Ganze zwei Artikel zu Kid Icarus. Wir nahmen das GB-Spiel Von Mythen und Monstern unter die Lupe (8 von 10) und überlegten, welcher Nintendo-Underdog noch ein Comeback verdient hätte. Wir entschieden uns damals gegen Waluigi, was wir uns wohl nie verzeihen werden.



ASSASSIN'S CREED 3

MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

PANDORA'S TOWER

AUSGABE 05/2017

Mario Kart 8 – der phänomenale Funracer erfreute sich schon bei seinem Release auf der Wii U enormer Beliebtheit. Ein Siegeszug, der sich mit der Deluxe-Version für die gerade erschienene Nintendo Switch nur fortsetzen sollte. Grund genug, dem Upgrade mit einem sechsseitigen Test zu huldigen und ganze 91 Punkte drunterzuschreiben. Das lag vor allem am zeitlos guten Gameplay, der superben Technik und dem mächtig aufgebohrten Schlachtenmodus. Unser Wunsch nach neuen Strecken sollte sich allerdings erst knapp fünf Jahre später erfüllen. Näheres lest ihr ab Seite 62! Viele Jahre hatte damals auch die N-ZONE schon auf dem Buckel. Ganze 20, um genau zu sein, was wir 2017 mit einem großen Lesertreff feierten. Durchs Testlabor wanderten diesmal wieder jede Menge frühe Switch-Spiele. Neben MK8 Deluxe schaffte es auch Shovel Knight: Treasure Trove, sich in das oberste Zehntel der Wertungsskala zu befördern (90). Daneben konnte man auch mit Snipperclips (80), Fast RMX (81) und Voez (82) seinen Spaß haben. Auf dem 3DS überzeugte Yokkai Watch 2 mit ganzen 87 Punkten. In einer Reportage warfen wir einen ersten Rückblick auf den Switch-Launch und analysierten Verkaufszahlen, Spielemangel und Lesermeinungen. Noch weiter in die Vergangenheit verschlug es uns mit der Game-Boy-Retrospektive, in deren erstem Teil wir Hardware-Varianten und Spielemeilensteine wie Tetris und Super Mario Land unter die Lupe nahmen. Brandaktuell war dagegen unser Guide zu Breath of the Wild: Ganze 18 Seiten voller Dungeons, Schreine und Fotoerinnerungen – mit Poster!

MARIO KART 8 DELUXE

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

SUPER MARIO LAND

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #80

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Noddy

ERSTER AUFTRITT:
Kirby's Adventure (1993)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kirby Star Allies (2018)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Auf den ersten Blick könnte man ihn fast mit Kirby verwechseln. Auch Noddy ist pink und kugelig. Im Gegensatz zu Kirby hat er aber keine Arme. Die hätten aber auch kaum Platz, weil ein Großteil von Noddy von einer meist orangenen Schlafmütze bedeckt wird. Passend zur Kopfbedeckung ist auch Noddy selbst eine richtige Schlafmütze. Meistens liegt er geplättet in den Levels herum und träumt vor sich hin.

KURZBIOGRAFIE:
In seiner Grundform ist Noddy ungefährlich. Bei seinen ersten Auftritten lief er nur ein paar Schritte, bevor er einschlief. Manchmal wachte er nochmal auf, um weiterzulaufen. In späteren Ablegern pennt Noddy aber oft nur. Seine wahre Gefahr geht von der Spezial-Power Schlaf aus, die er Kirby verleiht. Anders als bei anderen Fähigkeiten wird Kirby nicht stärker, sondern ist für etwa fünf Sekunden handlungsunfähig. Die Fähigkeit kann aber auch nützlich sein! In Kirby: Mausattacke sowie im aktuellen Teil Kirby und das vergessene Land füllt sich Kirbys Gesundheit beim Schlafen auf.

TRIVIA:
Noddys Name erinnert an das englische Verb „to nod off", was so viel wie „einnicken" bedeutet. Er soll aber auch an den gleichnamigen Hauptcharakter der Noddy-Bücher von Enid Blyton angelehnt sein. Noddy ist ein Gegner in vielen Kirby-Spielen, hat aber auch zwei prominente Auftritte im Kirby-Anime.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke, ihr Lieben, für eure kunterbunten Werke, und eine besondere Gratulation an Marie für ihren Regenbogen-Mario. Die Postkarte von Silke und Lisa war außerdem so hübsch beklebt, wir wollten sie hier ebenfalls verewigen. Nun zum neuen Thema: Kirby! Widmet der Knutschkugel ein hübsches Bild, sendet einfach eine Mail mit eurem Werk an katharina.pache@computec.de mit dem Betreff "Komic" oder lasst es uns per Post zukommen. Denkt aber in zweitem Falle bitte daran, euren Namen als Absender hinzuzufügen, damit wir ihn bei eurem Werk verewigen können! Das führt uns auch zu einem Aufruf: Bitte melde dich, lieber Künstler des schönen N-ZONE-Cover für Ausgabe 300 mit Cuphead-Motiv aus der letzten Ausgabe, leider lagen der Zusendung weder Name noch Adresse anbei!

Der Einsendeschluss ist diesmal **Sonntag, der 01. Mai 2022**. Zu gewinnen gibt es einen Plüsch-Mario. Wir freuen uns auf eure Bilder, viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Dexter S.

Marie M.

GEWONNEN!

Angelas S.

Jannika S.

Levin K.

Susanne Z.

Nachzügler Lisa & Silke F.

REDAKTIONSSCHATZ-GEWINNER

Das seltene Expansion Kit von F-Zero hat im Rahmen unseres Redaktionsschatz-Gewinnspiels eine neue Besitzerin gefunden:

Angelina Subeska

Danke für die Teilnahme und viel Spaß mit dem Sammlerstück!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

GLÜCKWUNSCH!

300 AUSGABEN N-ZONE

Auch bei der 300-Ausgaben-Verlosung haben wir drei Gewinner gezogen. Die Glücksfee war folgenden Teilnehmerinnen und Teilnehmern hold:

Daniel Benz (Triangle Strategy)

Silke Falla (Switch)

Leif Maaßen (Shin Megami Tensei)

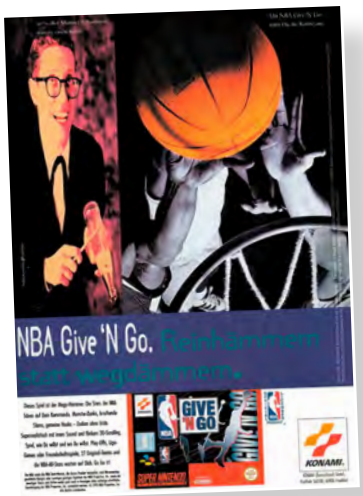
Wir gratulieren!

Hach ja damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern.

Willkommen zurück auf dem kuscheligen Dachboden der N-ZONE, liebe Leser! Auch diesen Monat habe ich wieder drei Geschichten für euch auf Lager: Die eine ziemlich sportlich, die andere voller Sommergefühle, und die dritte handelt, wie so oft, vom unvermeidbaren Taschenmonster-Hype Ende der Neunziger – diesmal allerdings mit einem wirklich schönen Plot-Twist! Weil im Verlauf des Monats leider keine neuen Beiträge bei mir eingetrudelt sind und meine Vorräte langsam, aber sicher zur Neige gehen, möchte ich euch an der Stelle nochmals herzlich bitten: Wenn ihr einen kleinen Schwank aus eurem Gaming-Leben zu erzählen habt, dann ist mein Postkasten der ideale Ort dafür. Ich und viele, viele N-ZONE-Leser freuen uns auf eure persönlichen Geschichten! Schreibt mir unter stefan.wilhelm@computec.de! Damit ihr gleich Inspiration sammeln könnt, kommen hier auch schon die Texte für diesen Monat. Viel Spaß beim Lesen – wir sehen uns, wenn die N-ZONE 25 Jahre alt ist!

Euer Stefan



40 Stunden, 40 Mark und 20 Jahre Freundschaft

Wer glaubt, dass über Pokémon bereits alles gesagt sei, kennt nicht die Geschichte meines adoleszenten Ichs. Vom Hype ließ ich mich als damals 13-jähriger schlicht überrollen. Zu meinem anstehenden Geburtstag war das Spiel oberster Wunsch. Er wurde erfüllt. Durch die mediale Omnipräsenz in Werbung, Zeitschriften und nicht zuletzt dem Anime, der auf ein etwas jüngeres Zielpublikum zugeschnitten war, war ich für die Materie gefühlt die entscheidenden zwei bis vier Jahre zu alt. Dass das Game selbst – für mich war es das erste RPG überhaupt – natürlich auch Erwachsene ansprach, davon war durch Nintendos „Kiddie-affines" Marketing wenig zu spüren. Es hätte meiner Reputation auf dem Schulhof sicher geschadet, hätten die anderen gewusst, dass ich am Release-Tag des ersten Pokémon-Films ins Kino eilte. Ich überragte die anderen Zahlgäste um circa einen Kopf.

Das Spiel selbst genoss höheres Ansehen. In der großen Pause tummelten sich die Fünft- bis Neuntklässler um den einzig frei zugänglichen Schul-PC, der eine emulierte Version des Spiels bot. Ohne Speichermöglichkeit, übrigens. Es war daher nichts Ungewöhnliches, Pokémon Rot samt Game Boy mit auf unsere Klassenfahrt im Frühjahr 2000 zu nehmen.

Ich hatte damals bereits 40 Spielstunden auf dem Buckel, das Spiel informierte über diese Statistik präzise. Durchgespielt hatte ich es noch nicht, es war wie gesagt mein erstes Rollenspiel, und der Felstunnel erwies sich als unüberwindbare Hürde. Matthias – ein Klassenkamerad, mit dem ich sonst nicht viel zu tun hatte – wollte sich am Dungeon versuchen. Er scheiterte, startete ein neues Spiel und speicherte in Unkenntnis der Tatsache, dass das Modul nur einen Speicherplatz sein Eigen nannte, diesen Versuch frohen Mutes ab.

Die folgende Anekdote zählt zu den pubertärsten, die mein Erinnerungsschatz hergibt: Unter den Jungs in der Klasse wurde Matthias zur Persona non grata. Vierzig Spielstunden hatte er gelöscht, der fiese Schurke, für Teenager eine Zeiteinheit epischen Ausmaßes. Sie drohten ihm mit der Höchststrafe: dem Gang zum Klassenlehrer. So lächerlich diese Drohung nicht zuletzt in Anbetracht des „Strafmaßes" nach Vollendung des 18. Lebensjahres klingen mag, so effektiv war sie anno 2000. Matthias gab mir auf Geheiß der Jungs – ich scherze nicht – ein „Schmerzensgeld" in Form von 40 Mark. Pokémon machte uns zu Erpressern. Ich widersprach zunächst nicht, da ich das neu gewonnene Ansehen – mein Stand in der Klasse war, Pokémon hin, Pokémon her, auf Sand gebaut – nicht aufs Spiel setzen wollte.

Nach der Klassenfahrt entsprach ich Matthias' Wunsch, ihm das Geld zurückzugeben. Im „Austausch" dafür gingen wir eine Partie Minigolf spielen. Die Wege des Pokémon-Gottes (Arceus?) wollten es, dass wir Freunde wurden – und es bis heute sind. Mein Ärger über den gelöschten Spielstand hielt sich ohnehin in Grenzen. Ich hatte Glurak leichtfertig die VM Zerschneider beigebracht. Im zweiten Anlauf sah ich den Endscreen.

Sebastian Kilsbach aka Retrodaddler

Der Hauptgewinn

Lieber Stefan, ich lese die Rubrik „Hach ja, damals …" sehr gerne und wollte von Anfang an meine ersten Erfahrungen mit Videospielen mit dir und den Lesern teilen. Nun finde ich endlich die Zeit dazu und will auch gleich loslegen. Ich bin Jahrgang 1988 und zum ersten Mal ein Video- bzw. Computerspiel spielte ich in den frühen 90ern am IBM- PC meines Vaters. Es hieß Alley Cat. In der Volksschule waren Videospiele DAS Thema und fast jeder hatte einen Game Boy oder ein Super Nintendo. Leider bekam ich trotz jahrelangen Bettelns nie selbst einen Game Boy oder SNES geschenkt, da meine Eltern damals gegen Videospiele waren. Allerdings bekam ich irgendwann den ausgemusterten IBM meines Vaters und nutzte diesen dann für Shareware-Spiele und alte Games, die darauf noch liefen. Ich verbrachte weiterhin viel Zeit mit Freunden in mei-

Alle Fotos: Mobygames

ner Nachbarschaft, zockte aber trotzdem, was das Zeug hielt.

Mit meiner Nachbarin Corina und ihrer älteren Schwester spielte ich am Game Boy Q*bert (das ich bis heute nicht kapiert habe), Super Mario Land 1 und 2, Mickey Mouse 5: Zauberstäbe! und am PC Jill in the Jungle und Aquanoid. Mit meiner Schulfreundin Kimberly, die in der zweiten Klasse aus England zu uns kam, spielte ich Donkey Kong 1, 2 und 3 und Super Mario All-Stars am SNES. Mit meinem Schulkameraden Thomas, bei dem ich ab und zu auch übernachten durfte, zockte ich die ganze Nacht Turok am Game Boy mit dem Game Boy Light und Earthworm Jim und Worms 2 am PC. Als ich in die dritte Klasse kam, erschien das N64 und mein allerbester Freund Didi bekam es zu Weihnachten. Mit ihm spielte ich unzählige Spiele, die ich nicht alle aufzählen kann, auf SNES, PC und N64 – meistens aber Mario Kart 64, Mario Party und (zu meinem Leidwesen) Lylat Wars, das mir absolut nicht gefiel. Ich schaute ihm auch gerne beim Spielen von Singleplayer-Spielen zu und wünschte mir so sehr, eine eigene Konsole zu besitzen. In den großen Ferien verbrachte ich immer zwei Wochen bei meinem Cousin in Oberösterreich und mein Onkel überraschte ihn eines Tages mit einem SNES, den er von einem Arbeitskollegen gekauft hatte. Dabei waren die Spiele Super Mario World, Pinocchio, Buster Busts Loose, ein Super Game Boy mit Super Mario Land 1 und Asterix & Obelix. Mein bester Freund Didi schenkte mir dann noch Joe and Mac dazu, damit ich es zu meinem Cousin mitnehmen konnte. Ich verbrachte Sommer um Sommer diese zwei magischen Wochen mit meinem Cousin und dem SNES, und ich weiß nicht, wie oft ich die genannten Spiele schon durchgespielt habe. Auch heute noch spiele ich sie gerne zwischendurch, da sie für mich meine Kindheit geprägt haben und mir ein wohliges Gefühl und viele Erinnerungen beim Spielen bescheren.

Aber es waren eben immer nur zwei Wochen im Sommer, die ich diese Spiele zocken konnte, oder mit Freunden, und als ich in der ersten Klasse im Gymnasium war, beschloss ich mir endlich eine eigene Konsole anzuschaffen. Das war schwieriger als gedacht, da ich kaum Geld auftreiben konnte und das N64 sehr teuer war. Doch eines Nachmittags sah ich im Fernsehen den Aufruf, an einem Zeichenwettbewerb zum Thema erneuerbare Energien mitzumachen. Und was war der erste Preis des Gewinnspiels? Ein Game Boy Color Clear Purple und das Spiel Fix und Foxi. Dazu gab's außerdem einen Jahresvorrat Schokomilch! Ich dachte okay, du musst auf jeden Fall den ersten Preis gewinnen! Ich ließ mir also was einfallen und zeichnete ein Hochhaus mit mehreren belebten Stockwerken. Auf dem Dach platzierte ich außerdem ein großes Windrad, das das ganze Haus mit grünem Strom versorgte. Ich schickte die Zeichnung ab und schaute von nun an jeden Tag nach der Schule die Sendung Confetti TV im ORF, da ich nicht wusste, wann der Gewinner bekannt gegeben werden würde. Ich kann dir sagen, bis es soweit war, gingen wohl so einige einige Wochen ins Land. Eines Tages schaute ich wieder und meine Mutter rief, ich solle doch endlich zum Essen kommen – und da war es! Sie zeigten meine Zeichnung und sagten meinen Namen! Ich war völlig erstarrt und konnte es kaum glauben. Meine Mutter auch nicht, bis sie es sah – ich hatte nicht erzählt, dass ich mitgemacht hatte. Nun konnten meine Eltern alleine wegen meiner Bemühungen wohl nichts mehr dagegen sagen und ich wartete weitere Wochen, bis nach der Schule endlich ein Päckchen bei und ankam, mit meinem Game Boy und jeder Menge Schokomilch, die ich beim Zocken nebenbei genussvoll schlürfte. Das war für mich damals einer der schönsten Momente meiner Kindheit und ich denke, meine Geschichte zeigt gut, wie wichtig es ist, seine Ziele zu verfolgen und niemals aufzugeben, wenn man etwas liebt, oder einen etwas – in diesem Fall Videospiele – einfach glücklich macht. Liebe Grüße an dich und alle Leser,

Cyber_Dyne_1988

Dunkt dem Herrn

Moin, moin, Sportsfreunde!

Meine Süße und ich schauen grade die packende Netflix-Doku The Last Dance über den legendären Basketballer Michael Jordan und seine Chicago Bulls. Da ich leider niemanden im Freundeskreis kenne, der bereit wäre, nach Feierabend ein paar Körbe zu werfen, habe ich mir kurzerhand NBA 2K 2019 für 'nen Appel und 'n Ei geordert. Um diesen Titel soll's heute aber nicht gehen, immerhin ist das hier die Retro-Ecke. Stattdessen will ich ein bisschen in der Vergangenheit kramen und über zwei ganz besondere Spiele reden, nämlich NBA Jam Tournament Edition sowie NBA Give 'n Go fürs SNES, die ich als Jugendlicher regelrecht GESUCHTET habe!

Anno 1993. Das mittlerweile in der Versenkung verschwundene Entwicklerstudio Midway war auf dem Zenit seines Schaffens und haute eines der ersten Basketball-Spiele mit NBA-Lizenz raus – und das Teil hatte sich gewaschen! Nicht nur, dass die jeweiligen Superstars aufgrund der schicken Grafik durchaus zu erkennen waren, nein, das Game ermöglichte dem Spieler extrem hohe Sprünge und damit verbunden irrsinnige Dunks, welche die Grenzen der Physik auf den Kopf stellten – extrem geil anzuschauen! Wenn man eine Serie von Körben hinlegte, ohne zwischendurch selber einen zu kassieren, war man sogar „on fire", was immer ein magischer Moment war, denn auf einmal glühten die Turnschuhe in einem satten Rot, der Ball zog einen regelrechten Kometenschweif hinter sich her und versengte den Korb! Die Krönung waren aber die zahlreichen Easter Eggs in Form versteckter Promis, die man als Spieler freischalten konnte. Somit war ich fortan als Bill Clinton unterwegs und verpasste meinen Gegnern auf dem Weg zum Korb unzählige Ellbogen-Checks, die niemals geahndet wurden, denn Fouls gab es einfach nicht! Ja, NBA Jam war schon 'ne Klasse für sich!

Kleiner Zeitsprung ... Anno 1995. Mein ehemaliger Kumpel Malte und ich heizten während der Mittagspause sogleich zu mir nach Hause (ich wohnte in unmittelbarer Nähe unserer Schule), um ein paar virtuelle Körbe zu werfen. Was mich an Konamis Arcade-Sportspiel NBA Give 'n Go – gewissermaßen als Ausgleich – so faszinierte, war die Tatsache, dass es im Gegensatz zum oben erwähnten Midway-Platzhirsch in schickem 3D lief und weitaus realistischer aufgezogen war. Malte und ich bestritten zwar auch so manches reguläre Match, aber in der Regel machten wir uns einen Spaß daraus, wer die meisten Alley-Oops zustande brachte. Bei einem Alley-Oop wirft ein Spieler einem seiner Teamkameraden den Ball in Korbnähe zu, den dieser dann noch im Sprung per Korbleger oder Dunk versenkt. So konnte es durchaus vorkommen, dass ich Malte nach Punkten haushoch überlegen war, er aber dennoch als Sieger aus dem Match hervorging, weil er viel mehr Alley-Oops auf seinem Konto hatte! Gott, jetzt habe ich aber richtig Lust bekommen, die Titel nochmal einzuschmeißen! Wünscht mir Glück, dass ich bis zum Erscheinen dieses Artikels schon mit den beiden Games vor meinem Röhrenfernseher sitze, den ich eigens für mein SNES behalten habe, und „on fire" ein paar Alley-Oops versenke ;)

Viele Grüße aus Ostbelgistan und bleibt gesund,

Watte!

DAS GROSSE KIRBY-GEWINNSPIEL

Zu Ehren von Kirbys 30-jährigem Jubiläum und dem wundervollen Abenteuer Kirby und das vergessene Land verlosen wir tolle Preise! Um teilzunehmen, schickt uns ein Foto eurer Kirby-Sammlung oder einen Text über eure liebsten Erlebnisse oder Erinnerungen mit der Knutschkugel. Lasst uns Bilder und Texte per Mail an redaktion@n-zone.de mit dem Betreff „Kirby 30“ zukommen, oder sendet euren Beitrag per Post (die Anschrift entnehmt ihr dem Impressum). Einsendeschluss ist **Sonntag, 01. Mai 2022**. Wir freuen uns wie Honigkuchenpferde auf eure Post, die wir im nächsten Heft abdrucken werden! Sechs von euch erwartet eines der prall gefüllten Merch-Pakete!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

1x Nintendo Switch Lite (Koralle) inklusive Spiel Kirby und das vergessene Land, Poster, Mousepad, Sticker, Magneten, Notizheft, sowie eine knuffige Kirby-Figuren aus der Paldolce-Collection

2x Kirby und das vergessene Land für Switch, Poster, Mousepad, Sticker, Magneten, Notizheft

3x Poster, Mousepad, Sticker, Magneten und Notizheft

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Das Bild eines Bob-ombs einem einzigen Mario-Spiel zuzuordnen, ist ungefähr so, als würde man fragen, zu welchem Ego-Shooter denn nun dieser eine kahlgeschorene Typ mit dem Gewehr gehört. Oder, anders gesagt: nur für echte Kenner zu bewerkstelligen. Da ist es umso bemerkenswerter, dass immerhin 30 unserer Leser richtig assoziiert haben! Der kleine Sprengkörper gehört zu einem Spiel, das diesen Juni nach stolzen 15 seinen Nachfolger erhält: **Mario Strikers Charged Football**, erschienen im Jahr 2007 für die Nintendo Wii! Der Zufall hat diesmal **Patrick Schult aus Stralsund** zum glücklichen Gewinner auserkoren. Bei allen anderen bedanken wir uns herzlich für die Teilnahme und hoffen, dass ihr auch im kommenden Monat wieder mit dabei seid! Richtig lagen außerdem:

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Anett Kühnel, Giuliano Lassandro, Markus Krull, Dennis Walytek, Till Degenhardt, Sven Saupe, Tizian Zöllner, Jerzy Kubis, Luca Dengel, Stefan Stelzer, Oliver Kühnel, Nils Bülter, Nick Müller, Moritz Münzer, Mikael Unterreiner, Werner Linzmeier, Maximilian Franke, Kjell Prochnow, Jürgen Fröhlich, Cara Peschl, Johannes Albers, Felix Münzer, David Jager, Christopher Kühn, Bernd Gajewski, Angela Schloßnagel, Andi Hammerl, Anna Wegricht, Dexter Schloßnagel, Fabian Gawlitta, Janin Kaiser und Jannika Stutzke.

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. Mai 2022** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Fischers Fritz fischt frische Fehler: In ihrer Preview zum Salmon-Run-Modus von Splatoon 3 sprechen wir manchmal vom Salmon Run, manchmal vom Salmon Rush – richtig ist aber nur Ersteres. Ganz schön lachs unterwegs, die liebe Katha! Korrigiert hat den Fehler unser Leser Maik.

• In der Vorschau zu Xenoblade Chronicles 3 wird der Wal-ähnliche Titan Uraya als „Titn“ bezeichnet. Weil Wale keine Fische sind, setzen wir unsere furchtbar lustigen Gags aus Korrektur Nr. 1 nicht fort und lachen stattdessen über das Wort „Titn“. Höhö. Danke, Andi!

• In der Kirby-Preview auf S. 22 haben wir dem Wort „nehmen“ ein „m“ geklaut. Darauf hingewiesen hat uns der liebe Matthias.

• Weiter im Text auf S.25 fanden wir Kirby so süß, dass wir in einer Bildunterschrift die Worte „Mit“ und „diversen“ vertauscht haben. Danke fürs Korrigieren, Joshua!

• Im Test zur Assassin's Creed: The Ezio Collection sagt Katha in ihrem Meinungskasten „Die drei Ezio-Abenteuer mochte schon damals“. Nun könnte man richtigerweise ein „ich“ einsetzen, „Angela Merkel“ könnte aber auch passen. Joshua hat sich für Option Nr. 1 entschieden.

• Im selben Test, genauer gesagt im Aufmachertext, findet sich ein „der“ zu viel, das der liebe Andi mal eben wegradiert hat.

• Noch eine Korrektur von Andi: Im Test zu Reverie Knight Tactics findet sich im letzten Satz das Wort „funter“. F*** off, „f“!

• Im Test zu Kingdom Hearts hat Andi außerdem ein überflüssiges „nicht“ am Ende der ersten Spalte entfernt.

• Andis letzte Amtshandlung: uns darauf hinweisen, dass Splatoon 2 schon 2017 erschien. Weil Schaffner Cornichon zur 2018 erschienenen Octo-Erweiterung von Splatoon 2 gehört, war die Jahresangabe missverständlich. Danke fürs Richtigstellen!

• Auch unser Leser Stephan Robäck hat wieder Fehler aufgespürt: Auf S. 24 sprechen wir von einem „Angler-Mnispiel“, auf S. 34 von einem „Plxelsportler“, auf S. 42 macht Stefan aus einem „im“ ein „um“, auf S. 82 fehlt ein „d“ bei „der Erfolg“ und auf S. 93 nennen wir den Youtube-Kanal The Game Theorists fälschlicherweise beim Namen seines beliebtesten Formats, Game Theory.

• Zu guter Letzt hat uns der liebe Michael darauf hingewiesen, dass Zelda Gaiden nie als Erweiterung für Ocarina of Time geplant war, sondern als eigenes Spiel. Das haben wir im Text aber ohnehin nur als Gerücht beschrieben.

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Nintendo-Superfan Renke hat einige seiner Spiele thematisch passend abgelichtet: Hier gibt's die Kanto-Starter, Pokémon-Schnappschüsse und glühende Fußbälle!

Ein japanisches Arceus-Dinner und ein Symbolbild, das jeder, der schon einmal eine hitzige Runde Mario Party gespielt hat, quasi durchs Ansehen fühlen kann …

AKTENZEICHEN NZ UNGELÖST

Grüß euch!

Ich lese die N-Zone nicht regelmäßig, aber hole sie mir immer wieder gern für längere Bahnfahrten, oder wenn ich beim Durchblättern etwas für mich Interessantes entdecke. Die letzten vier oder fünf Ausgaben habe ich mir alle gekauft und wurde nicht enttäuscht. Klar, der niedrige Preis ist super, die schönen Rubriken gefallen mir, die Lesezeitreise in die älteren Ausgaben, das finale Pro und Kontra, Warios sinnloses Wissen, die Tests, die Leserbriefe und die Bilder, die ich mir einfach mal so gern und auch genauer ansehe – auf richtig hohem Niveau, das Ganze. Auch gefällt mir, dass ihr eine Meinung habt und die auch sagt, etwa zu den Themen „Schlecht gemachte Sammler-Editionen“ oder „Collect-A-Thons“. Aber in der Ausgabe 04/22 habt ihr mich echt eiskalt erwischt. Die von Katharina Pache verfasste Story über Bob's Game war ja mal überirdisch gut. Super geschrieben und recherchiert, fast wie einer dieser True-Crime-Berichte. Chapeau! Ich beschäftige mich eigentlich viel mit Games, aber von Robert Pellonis faszinierender und gleichzeitig abgründiger Arbeit habe ich noch nie gehört. Bitte in Zukunft mehr von diesen Berichten, die heben das an sich schon sehr gelungene Magazin noch deutlich an. Themen gäbe es ja genügend, wenn ich etwa an Fake-Speedruns denke oder an aberkannte Gamesweltrekorde (ja, Billy Mitchell, ich blicke da auf dich). Videospiele sind manchmal voller Geheimnisse, Rätsel und kurioser Menschen, die unser Hobby bereichern. Aber genug gelabert, bleibt wie ihr seid, und alles Gute zur 300. Ausgabe. Auf die nächsten 300, würde ich sagen. Liebe Grüße aus Salzburg,

Franz Zwerschina

STEFAN: Moin Franz, liebe Grüße nach Salzburg und herzlichen Dank für deinen Brief! Dein Lob für Kathas Artikel zu Bob's Game habe ich stante pede an die Autorin weitergeleitet, die sich natürlich sehr darüber gefreut hat. Und du hast völlig Recht: Die Gaming-Landschaft hat bergeweise mysteriöse, schräge und spannende Geschichten auf Lager, die erzählt werden wollen – gerade im mittlerweile fast unüberschaubar großen Independent- und Crowdfunding-Sektor. Wir halten auf jeden Fall die Augen offen und bedanken uns für deine lieben Worte zum Jubiläum. Auf die nächsten 300 Ausgaben!

SHOP-SCHLIESSUNGEN & PROBLEMATISCHE KRIEGSSPIELE

Hallo,

ich musste in eurer Ausgabe 04/22 erfahren, dass ab März 2023 der eShop der Nintendo Wii U geschlossen wird. Schade, schade, dass den alten Konsolen immer mehr weggenommen wird: Vor fünf Jahren das Karaoke-Spiel Wii Karaoke U, jetzt noch der eShop der Wii U und der Street Pass. Ich bin traurig darüber, weil ich nach wie vor noch mit der Wii U spiele, besonders Party-Spiele mit Freunden am Wochenende machen mir immer noch riesig Spaß. Ich finde die Wii U nach wie vor eine super Konsole. Die Switch hat sehr wenige Party-Spiele, da hatte die Wii oder Wii U deutlich mehr davon, muss man sagen. Nintendo hatte ich auch zur Schließung des eShops auf der Wii U angeschrieben. Sie antworteten mir, die Schließung des eShops wurde in Japan und Asien beschlossen, darauf habe Nintendo Deutschland keinen Einfluss. Wie gesagt, schade ist es, aber trotzdem bleibe ich der Wii U treu.

… und hier noch eine atmosphärische Szene vom geisterjagenden Luigi im dichten Nebel! Danke für die tollen Fotos, Renke!

Unsere Leserin Sybille Klopsch hat ein echtes Faible für Controller in allen Formen und Farben. Da lohnt es sich, eine eigene Ausstellungswand dafür anzulegen!

Aktuell brennt mir aber auch noch ein anderes Thema unter den Nägeln. Ich werde mir das Advance Wars 1 und 2 Reboot Camp definitiv nicht kaufen, und ich werde es auch nicht mögen. Dies ist in erster Linie ein Kriegsspiel und da wir momentan in Europa den schrecklichen Krieg in der Ukraine haben und ich hoffe das dort bald Frieden gefunden wird, finde ich es unpassend, solch ein Spiel noch auf den Markt zu bringen. Ich weiß nicht, wie andere darüber denken, aber sowas aktuell zu spielen ist für mich nicht in Ordnung. Ich weiß, es gibt solche Spiele auch für andere Konsolen, aber ich werde es definitiv nicht kaufen. Da gibt es genügend andere, schöne Spiele, aber nicht dieses. Gruß,

Dennis Keßler

Ein paar hübsch dekorierte Retro-Konsolen dürfen natürlich auch nicht fehlen!

STEFAN: Hi Dennis, danke für die interessanten Briefe! Ich war mal so frei und habe deine beiden Texte zu einem zusammengefasst. Zuerst zum leichteren Thema: Dass die Online-Plattformen und -Funktionen älterer Hardware-Generationen nach und nach abgeschaltet werden, ist im vernetzten Zeitalter leider Usus. Von Seiten Nintendos ergibt es natürlich Sinn, Dienste abzuschalten, die offenbar von zu wenigen Menschen genutzt werden, um die Bereitstellungskosten noch decken zu können. Schade ist es natürlich trotzdem. Mich stört an der Sache aber vielmehr, dass Nintendo von Konsolengeneration zu Konsolengeneration keinerlei Möglichkeiten bereitstellt, zumindest seine Virtual-Console-Käufe in irgendeiner Form zu übertragen. Obwohl die Emulation vieler dieser alten Systeme auf der Switch mittlerweile offiziell möglich ist, bleibt Nintendos Online-Abo hier die einzige Möglichkeit, sie zu spielen – das geht deutlich kundenfreundlicher.

Zu deinem zweiten Punkt: Es ist völlig nachvollziehbar, sich angesichts einer so schrecklichen und belastenden Situation nicht auch noch in seiner Freizeit mit Krieg beschäftigen zu wollen. Mir steht momentan auch nicht wirklich der Sinn danach. Nintendo hat sich mittlerweile dazu entschieden, das Spiel wegen des Angriffs auf die Ukraine auf unbestimmte Zeit zu verschieben. Ob das nun sinnvoll oder nötig ist, muss aber meiner Meinung nach jeder Spieler mit seinem eigenen moralischen Kompass ausmachen. Nintendo sieht sich in dem Punkt vermutlich etwas mehr in der Verantwortung als andere Publisher, aber ich werfe es auch einem Activision-Blizzard nicht vor, dass die diversen Call of Dutys weiterhin online sind. Für viele Menschen sind Videospiele in dieser Zeit auch ein Weg, um sich vom Chaos in der Welt abzulenken, und in welches Fantasieuniversum man sich dabei flüchten will, sollte, wenn du mich fragst, prinzipiell jeder und jedem selbst überlassen bleiben.

DIE N-ZONE WURDE ERWACHSEN – ABER WANN?

Hallo Stefan,

ich weiß nicht, ob das in die Rubrik „Hach ja, damals“ oder „Bockmist des Monats“ passt", aber die ansonsten sehr gelungene N-Zone-Geschichte zum 300. Heft hat doch eine etwas verwirrende Note. Dort heißt es, der große Layout-Wechsel – plump gesagt von gelb zu blau – sei in der Wii-Ära erfolgt. Da ich im ersten Corona-Sommer 2020 meine alten Hefte aussortiert habe, habe ich das anders in Erinnerung. Der Layout-Wechsel vollzog sich relativ zu Beginn der Gamecube-Ära. Auf dem ersten Cover

könnte eventuell Wave Race gewesen sein. Ich war damals in der elften Klasse und der neue Look war eine Erleichterung. In der Pubertät hat man bekanntlich die komischsten Probleme und Einstellungen. So sehr ich Pokémon, Mario, Zelda, Rayman und Co. auch mochte, permanent hausieren ging ich damit nicht. Daher war es schön, endlich ein vermeintlich erwachsen aussehendes Heft in der Hand zu halten. Ich kann mich erinnern, besagte Ausgabe sogar mit in die Schule genommen zu haben. Das wäre mir zwischen 1999 und 2001 – Pokémon-Hochphase!! – nie in den Sinn gekommen. Es kann gut sein, dass die Nummer in der nächsten N-Zone-Zeitreise hinten im Heft (05/2002) auftauchen wird. Zeitlich würde es jedenfalls passen. Wie dem auch sei. Es ist schön, dass es euch noch gibt. In dieser verrückten Welt eine kleine Konstante. Wenn die N-Zone im Briefkasten liegt, geht immer die Sonne auf. Bleibt wie ihr seid. Das Heft ist heute bei Weitem besser als vor 20 Jahren. Und vielleicht trügt mich ja auch meine Erinnerung.
Liebe Grüße

Sebastian

STEFAN: Hey Sebastian, ganz lieben Dank für deinen Brief und die netten Worte, freut uns sehr! Ich hoffe, du verzeihst uns die Platzierung deines Textes in den Leserbriefen. Du hast Recht, zumindest aus den Bildern in unserem 300-Ausgaben-Special wird der Zeitpunkt des Layout-Wechsels nicht sofort ersichtlich. Der Wechsel von gelb zu blau ist, wie du schon richtig erwähnst, mit der Ausgabe 05/02 erfolgt, also zum Beginn der Gamecube-Ära. Auf dem Bild ist aber die Ausgabe 03/02 abgebildet, noch mit dem alten, vorpubertären Layout :P Wer wissen will, wie die erste „blaue“ Ausgabe wirklich aussah, findet sie in der N-ZONE-Zeitreise in diesem Heft!

RETRO-GAMES, MARKE EIGENBAU!

Liebes N-Zone Team,
ich bin Nintendo-Fan und N-Zone-Leser seit nahezu vom jeweiligen Beginn an – und nun schreibe ich euch endlich mal. Geweckt wurde die Leidenschaft bei meinem ersten Spielerunden auf dem NES etwa 1987 bei meinem Freund Sven. Mein Bruder und ich spielten neben den damaligen Anfangstiteln Ice Climber und R.C. Pro-Am gerne Action-Adventures wie die Zelda- und Mega-Man-Teile sowie unseren langjährigen Genre-Favoriten Castlevania 2: Simon's Quest (damals wie heute echt super atmosphärisch für uns). In der SNES-Zeit spielten wir dann zusammen die üblichen Klassiker (A Link to the Past, F-Zero, Donkey Kong Country 1-3 und so weiter) leidenschaftlich miteinander. Die N64-Ära mit ihren fantastisch großen 3D-Welten (Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Zelda OoT etc.) war natürlich auch klasse. Jede Nintendo-Epoche hatte tolle Momente parat, an die wir uns gerne erinnern. Mit den Nachfolgekonsolen ging es für mich weiter auf Nintendo-Tour. Heute spiele ich zusammen mit meinen Kindern auf den aktuellen Konsolen und freue mich über neue Nintendo-Momente. Außerdem versuche ich mich seit letztem Jahr an der Homebrew-Spieleentwicklung für meine geliebten Evergreen-Konsolen. Ich stehe noch am Anfang, es macht aber einfach nur Spaß (meine Game-Boy-, NES- und SNES-Projekte findet Ihr unter torte00.itch.io). Zum Beispiel habe ich mir mit meinem simplen Spiel Super Rambler einen Kindheitstraum umgesetzt. Macht weiter so und haltet die Nintendo-Fahne weiter nach oben, um Altes und Neues von Nintendo den zukünftigen Generationen zugänglich zu machen. Danke für Eure Mühe und auch einen netten Gruß an die weltweite SNES-Homebrew-Community :-) Liebe Grüße

Thorsten

STEFAN: Lieber Thorsten, danke für die Nachricht und den Link zu deinen Homebrew-Games! Ich habe mich durch dein itch.io-Profil geklickt und man merkt sofort, dass du mit Herz und Leidenschaft bei der Sache bist. Richtig cool, dass du tatsächlich noch Spiele für GB, NES und SNES entwickelst und an Game Jams teilnimmst, das solltest du auf jeden Fall weiterhin verfolgen! Wir freuen uns auf deine zukünftigen Projekte – deine Demo zu Power Bee habe ich jedenfalls durchgespielt und Lust auf mehr bekommen, Super Rambler werde ich mir beizeiten auch mal ansehen :)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

XBOX GAME PASS, PLAYSTATION PLUS NINTENDO IM ZUGZWANG?

Der Xbox Game Pass hat es vorgemacht, nun zieht Sony mit dem neuen PS Plus nach. Nintendo tuckert derweil mit seinem mageren NSO-Angebot vor sich hin. Wie lange geht das noch gut?

LUKAS: Die Spatzen pfiffen es von den Dächern, nun hat Sony es offiziell gemacht: PS Plus und PS Now werden vereint, ab sofort gibt es Playstation Plus in drei Tarifstufen. Stufe 1 bietet das bekannte Angebot, also Rabatte, Features wie Cloud Saves, mehrere Gratis-Games pro Monat und Online-Gaming. Stufe 2 bringt Cloud Gaming mit sich, man erhält Zugriff auf (zu Beginn) etwa 400 Titel von PS4 und PS5. Stufe 3 zuletzt heißt Premium, kommt auch zum Premium-Preis daher, bietet zusätzlich aber noch 340 Games von PS1, PS2, PSP und PS3 – bei PS3 nur via Cloud, bei den anderen Titel wahlweise auch per Download. Damit tritt Sony sehr eindeutig in den direkten Konkurrenzkampf mit dem Xbox Game Pass, der zwar einige Dinge anders macht, im Kern aber auch auf ein solches Abo-Modell setzt – grob vereinfacht liefern sowohl Sony als auch Microsoft mit ihren Diensten eine Art „Netflix fürs Gaming“. Ja, und Nintendo? Die fügten Nintendo Switch Online im vergangenen Jahr N64- und Spiele für Mega Drive hinzu, verdoppelten dabei aber auch gleich mal flott den Preis. Gut, der Dienst ist trotzdem noch immer günstiger als die Basistarife bei Playstation und Xbox, aber er bietet aber halt auch nur einen Bruchteil dessen, was die Konkurrenz macht; Cloud Saves, olle Schinken, die man schon zigmal gespielt hat, Online-Multiplayer mit einer Server-Struktur, die so unzuverlässig ist, dass manche Titel wie Super Smash Bros. Ultimate bei nicht idealen Bedingungen praktisch unspielbar sind. Kurzum: Da ginge mehr. Denkst du, Sonys Offensive ist der dringend benötigte Tritt in den Hintern des Mario-Konzerns?

KATHARINA: Wie schon oft festgestellt, steht Nintendo im Konsolenkonkurrenzkampf ja ziemlich für sich und muss sich nicht so arg nach den beiden anderen großen Mitstreitern richten. Aber ich würde begrüßen, wenn Nintendo das neue PS Plus zum Anlass nähme, beim eigenen Online-Abo nachzubessern, zum Beispiel bei den von dir angesprochenen Punkten. Wenn die Auswahl an Retro-Klassikern online auf der Switch schon so überschaubar ist, dann könnte man ja wenigstens dafür sorgen, dass diese Titel bestmöglich für die Switch optimiert sind. Aber mit den Köder-Angeboten konnte Nintendo bestimmt jede Menge Kunden für den Abo-Service generieren; Animal-Crossing-DLC und Zusatz-Strecken für Mario Kart? Das sind Argumente, neben denen die Bereitstellung von ein paar alten SNES-Spielen vermutlich kaum Gewicht hat, und so wird das auch behandelt.

LUKAS: Aber warum dann der Geiz? Die Spiele werden ja auch nicht optional zum Kauf angeboten. Mit Hunderten verfügbaren Retro-Games, darunter gerne auch Gamecube, wäre die Kritik – auch meine – deutlich kleiner. Und zumindest mir geht es so, dass das Retro-Angebot tatsächlich der Hauptgrund für mein Abo ist. Richtig ist: Nintendo konkurriert nicht direkt mit PS5 und Xbox. Aber ignorieren darf man die wesentlich besseren Angebote auch nicht.

KATHARINA: Das stimmt. Mir geht es ja genauso: Eine riesige Retro-Bibliothek würde ich lieben!

AUSGABE 06/2022

ab 18.05.22 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO SWITCH SPORTS (Test)

Bowling, Badminton, Fußball – die Fortsetzung des Erfolgstitels für Wii steht Ende April in den Startlöchern, wir werden sie einem Fitness-Test unterziehen!

25 JAHRE N-ZONE (Magazin)

Jubiläum, zweite Runde: Nach Heft Nummer 300 feiern wir nächste Ausgabe 25 Jahre N-ZONE mit einer ganz besonderen Beilage. Ihr seid herzlich eingeladen!

30 JAHRE KIRBY (Magazin)

Auch unsere liebste Knutschkugel wird älter: 30 Jahre Kirby feiern wir mit einem großen Special rund um den niedlichen rosa Nintendo-Kulthelden.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Benjamin Kegel, Nicolai Brülke, Ronja Häußer, Simon Hoffmann, Viktor Eippert, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Dominik Zwingmann
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand / Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online	Lukas Schmid
Redaktion	David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Daniel Popa, Herbert Haider

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 (01/2022)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 61,00, Österreich: € 69,00, Ausland: € 76,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

WIR FEIERN 15-JÄHRIGES!

Wir blicken zurück auf 15 Jahre Heftgeschichte inklusive großem Gewinnspiel und Bonus-DVD mit Heft-Archiv!

Hier Jubiläumsausgabe bestellen:

shop.playfünf.de/15jahre

TAKE OFF
THE FLIGHT SIMULATOR

JETZT ERHÄLTLICH

NINTENDO SWITCH™ Nintendo eShop

GRÜNDE DEINE EIGENE FLUGGESELLSCHAFT UND STELLE DICH 50 SPANNENDEN MISSIONEN

STEUERE 24 FLUGZEUGE MIT REALISTISCHEM 3D-COCKPIT

FLIEGE 21 METROPOLEN AN ODER ERKUNDE HAWAII IM FREIFLUGMODUS

astragon ENTERTAINMENT jujubee® **www.takeoff-simulator.com** **TakeOffSim**

© 2022 ASTRAGON ENTERTAINMENT GMBH. ALL RIGHTS RESERVED. © 2022, JUJUBEE S.A. JUJUBEE® AND THE JUJUBEE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF JUJUBEE S.A. ALL CONTENT, GAME TITLES, TRADEMARKS, LOGOS, BRAND AND COMPANY NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND/OR LICENSORS. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO SWITCH IS A TRADEMARK OF NINTENDO.